Playstation
Dicas & Truques para
www.eurogames.com.br
Nº 123 • Ano 11 • Brasil R$ 7,50
Europa € 2,90 • Abril 2009
ISSN 1516-6260
EDITORA EUROPA
GTA IV
PS3 Roteiro com mapas para conseguir todos os troféus
Nova Atualização
PES2009
Jogue com a Seleção Brasileira de 70
PS3 contra Corinthians All-Stars
3 DETONADOS
PS3 RESIDENT EVIL 5
Roteiro completo, localização de todos os emblemas e tesouros, lista de armas, troféus e extras
+
PS3 FALLOUT 3
Estratégias para todas as missões, mapas com segredos e indicações dos Bobbleheads e principais cidades
BULLY PS2
Guia para as 61 fases e mapas com os esconderijos de todos os 140 itens colecionáveis
PROMOÇÃO
CONCORRA A:
• 1 PLAYSTATION 3
• 1 PSP COM 1 JOGO
• 1 TROFÉU DE VERDADE

resident evil
CAPCOM MOBILE
Sony Ericsson
resident evil
DEGENERATION
F305
ENVIE RED PARA 250
E BAIXE ESSE JOGO
DIRETO NO SEU CELULAR!
glu
© 2008 Capcom Co., Ltd./Resident Evil CG Film Partners. Todos os direitos reservados. © 2008 Glu Mobile Ltd. Todos os direitos reservados.
Claro

AO LEITOR

PlayStation Dicas & Truques para

EDITORA EUROPA

Edição Nº 123 - Abril/2009

Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 - araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez (Projeto Gráfico)
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte Assistente: Filipe Dal Gallo (Projeto Gráfico)
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Carlos Sá, Fábio Santana, Fabrício Caleffi, Gilsomar Livramento, Eduardo Trivella, Gabriela Isgroi, Makotron, Nelson Alves Jr, Pablo Raphael, Segata Sanshiro e Vitor Tritto.

Internet
Rodrigo Mourão (coordenador),
Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerente Comercial:
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Renata Kurosaki, Leandro Blotta e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária:
Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: New Business - (61) 3323-0205
Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá +1 (650) 306-0880,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Felipe Silva

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora) **fabiana@europanet.com.br;**
Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Roberta Maciel, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente), Gustavo Barbosa e Rodrigo Tanikado

Logística
Ézio S. Vicente (Gerente), e Bruno Leite

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignalia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

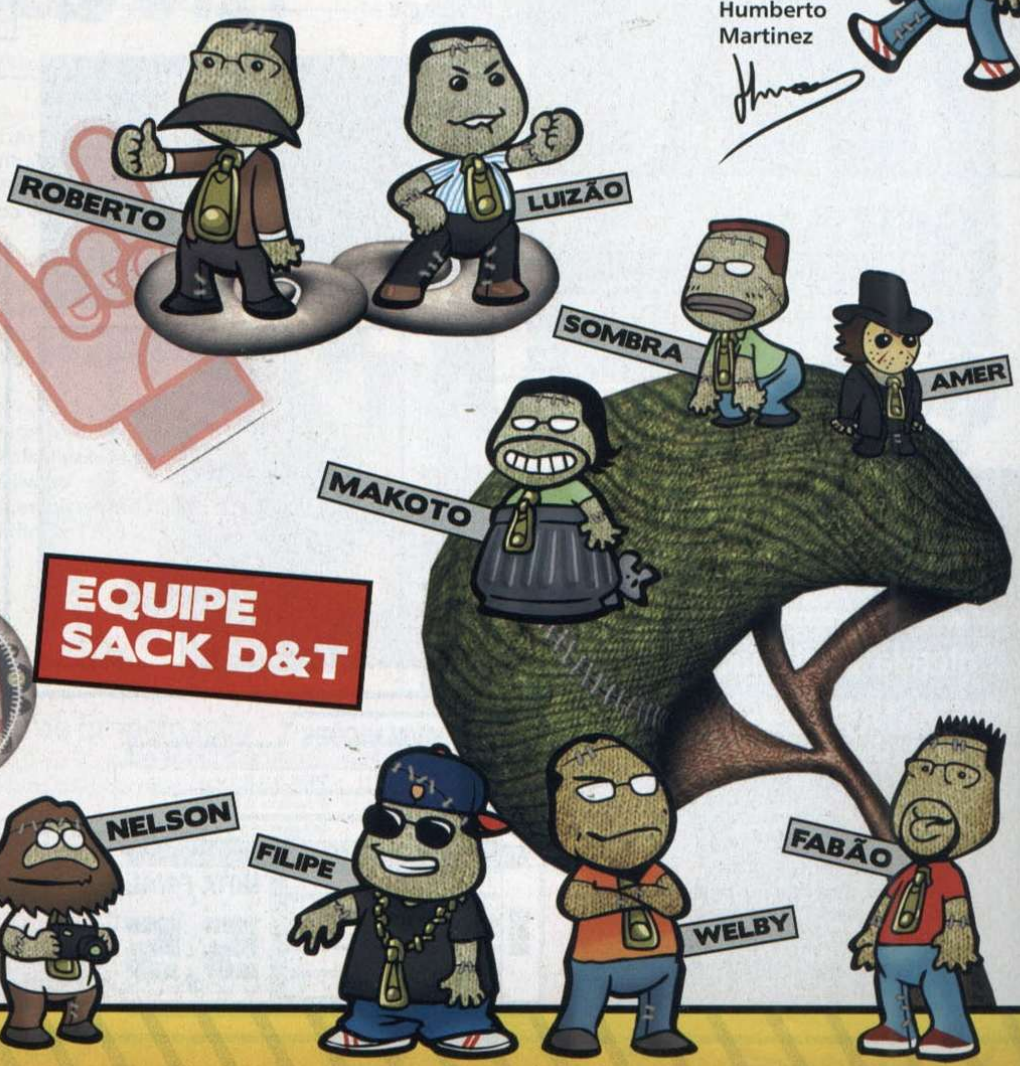
Tudo muda com o tempo, principalmente quando o assunto é tecnologia e, é claro, videogames. Há duas décadas, na geração dos jogos mais simples e desprovidos de grandes roteiros ou variação de desafios, um dos fatores que mais motivava a competição eram os rankings, a vitrine do ego gamer. Jogadores gastavam salários e mesadas em fichas de fliperamas para, muito acima do propósito da diversão, destruir jogadores adversários e deixar seu nome no topo do ranking das máquinas mais populares.

Porém, com o passar do tempo, os consoles caseiros ficaram cada vez mais complexos, envolventes e, infelizmente, individualistas. Porém, como que formando um ciclo, a nova geração está resgatando a adrenalina da competição multiplayer e o orgulho dos jogadores voltou a ser um elemento motivador. Porém, desta vez, ao invés de restringir suas proezas e pontuações à apenas um fliperama, os jogadores exibem suas façanhas para o mundo inteiro; afinal, os videogames atuais são produzidos para serem usados conectados a internet.

A moda é mostrar o seu "poder" de jogador por meio da quantidade de troféus coletados no PlayStation 3. Atualmente, a Sony criou um site que permite exibir o seu perfil e pontuação para o mundo inteiro e comparar com os de outros jogadores. O lance é tão viciante que, hoje em dia, não é raro ouvir um jogador dizer: "Este jogo tem troféus? Se tiver eu jogo". O desafio dos troféus é viciante, mas pode ficar melhor... para os leitores da D&T.

Nesta edição inauguramos um desafio dentro do desafio. Você acha legal colecionar troféus virtuais que representam as suas proezas nos jogos? Ótimo. Então vai adorar colecionar troféus de verdade que imortalizem suas proezas no PlayStation 3. Só para ter uma idéia do que se trata, o primeiro leitor que enviar seu perfil para a nossa redação comprovando que alcançou a marca de 2 mil troféus acumulados vai ganhar um troféu personalizado, com seu nome e pontuação imortalizados. Há muitos outros desafios pela frente, todos valendo troféus reais e outros prêmios. A nova ordem é: lute pelos troféus virtuais no PlayStation 3 e pelos troféus reais na D&T. E aguarde por mais surpresas e desafios, afinal, nós também somos viciados em desafios e competição. Agora, vamos jogar!

Humberto Martinez



ÍNDICE

DICAS

Truques para trapacear para valer

Street Fighter IV — 102
Prince of Persia: Warrior Within — 104
Tomb Raider: Underworld — 104
LocoRoco 2 — 104
Phatasy Star Portable — 104

ESPECIAL

Reportagens especiais de temas variados

PlayStation Home — 30

GERAL

Seções fixas que você verá sempre aqui

Artigo — 10
Estádio Virtual — 52
Fala, Galera! — 06
Garota Play — 58
News — 08
Spoiler — 40
Troféus — 106

CAPA

Guia de fases e localizações de todos os segredos de Resident Evil 5

Resident Evil 5 — 70

PREVIEW

Novidades sobre os futuros lançamentos

Heavy Rain — 14
Need For Speed: Shift — 20
Dante's Inferno — 22
Singularity — 23
Fuel — 24
Prototype — 24

REVIEW

Críticas dos maiores lançamentos

50 Cent: Blood On The Sand — 44
Watchmen: The End Is Nigh — 46
Resistance: Retribution — 48
Star Ocean: Second Evolution — 50
King Of Fighters: Unlimited Match — 50

PROMOÇÃO HOME

Solte a sua imaginação e faça um desenho demonstrando como seria o espaço da redação da **D&T** dentro da PlayStation Home. O desenho mais criativo e divertido leva um PlayStation 3 para casa.

Para participar é obrigatório ler antes o regulamento no site da promoção. Visite www.europanet.com.br/promohome Neste mesmo endereço você terá acesso ao cupom para enviar o seu desenho e poderá mandar quantos quiser. Lote a nossa caixa de emails e ficaremos felizes.

O resultado da promoção será publicado aqui, na edição 125.

Entenda as avaliações

Avaliações técnica e de gênero

Enquanto a Avaliação **D&T** julga os aspectos técnicos dos jogos, a Avaliação de Gênero analisa as características mais importantes para cada estilo de jogo. A Nota Final considera as duas avaliações (técnica e gênero) para representar todo o conjunto da obra.

AVALIAÇÕES

Técnica			
	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★	
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★	
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★	

RPG	
Enredo ★★★★★	
Sistema de Batalhas ★★★★★	
Equipamentos/Magias ★★★★★	
Colecionáveis ★★★★★	
Evolução do Herói ★★★★★	

NOTA FINAL 5,5

Gráficos Qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle Resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado.

Áudio Qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos.

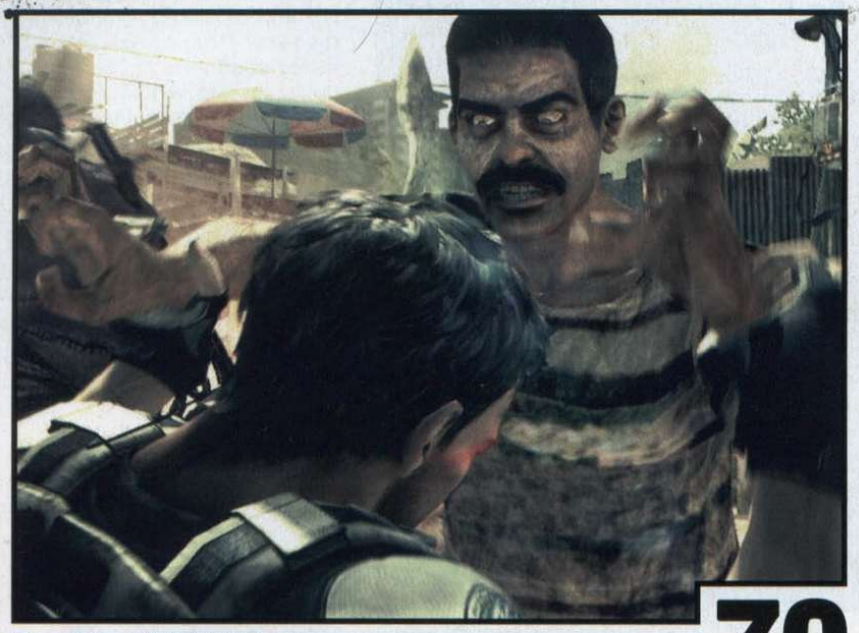
Replay Atrações extras que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento Atenção com detalhes e finalização técnica do game.

Dificuldade Nível de qualidade e criatividade dos desafios oferecidos.

DETONADOS

Estratégias completas e guias dos pontos mais complexos dos games



Resident Evil 5 **70**

Bully **92**

Fallout 3 **80**

RESULTADOS #121

Confira se você é um dos ganhadores das nossas quatro promoções de aniversário da edição 121, da **D&T**. Vale lembrar que ninguém ganhou ainda a promoção *Street Fighter IV*, na qual o desafio era conseguir todos os troféus do game e ser o primeiro a enviar uma foto para comprovar a proeza. Esta promoção vale um PlayStation 3, que está aqui, só e solitário, esperando por um campeão (ou campeã) que o leve.

Promoção D&T Eterna
1º Diogo Stephano de Oliveira
São Paulo/SP **Prêmio:** 1 PS3
Frase: Transformaria o editor em alfaiate, pois amor de alfaiate é terno!

Os demais colocados levam um PSP
2º Rafael Luis de Souza (Araraquara/SP)
3º Marcus Vinicius Gonçalves (Penedo/Al)
4º Sidney Piva Monteiro (SP/SP)
5º carlos Henrique Neves (São Sebastião do Paraíso/MG)

Promoção Persona 4
Luiz Alexandre Carvalho dos Anjos (Praia Grande/SP)
Frase: Daria a chave da Velvet Room para o Teddie conhecê-la.

Promoção Fenômeno
Kenji-Maruno (Brasilia/DF)
Prêmio: 1 PS3
Frase: Inventaria um patch "Vida Noturna" no Fifa Soccer 09

Promoção Little BigPlanet
Rafael Pereira de Oliveira (Carapicuiba/SP)
Prêmio: 1 PS3

Se for o caso, reclame.
Nosso objetivo é a Excelência!

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades)
Fax (0xx11) 3097-8583 Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Ícones

Possui funcionalidade Online

Console destinado: Play2, PSP ou Play3

Quantidade suportada de jogadores

Níveis de Empolgação

Análise da evolução da diversão e da dificuldade no decorrer do tempo do jogo.

Dificuldade
5. Infernal
4. Difícil
3. Normal
2. Fácil
1. Babinha

Diversão
5. Despirocado
4. Empolgado
3. Atento
2. Entediado
1. Zzzz!

CARTAS

A versão PS3 de Tomb Raider Underworld conta com mais cenários e muito mais segredos

Tombou o Pôster

As últimas duas edições me deixaram meio sem vontade de comprar a revista, mas essa de março de 2009 está excelente. Uns dos aspectos negativos das edições passadas são aqueles balõezinhos com frases ridículas. Putz, vocês estão ridicularizando as histórias. Tipo: "Não me mata não, moço. Eu sou funcionário público". Terrível. Outro vacilo foi colocar o pôster junto com a matéria de *Tomb Raider*.

Márcio Evangelista
Araxá – MG

No caso de *Tomb Raider*, foi uma necessidade. Também não gostamos quando o pôster tem uma parte de alguma matéria ou detonado no verso. Se você conferir outras edições, verá que isso é exceção e não regra. Mas como a edição 122 estava muito recheada, foi a única saída. Sabemos que não refresca seu caso, mas pelo menos é apenas o começo da matéria – se você destacar o pôster, ainda ficará com o detonado completo dentro da revista. Quanto aos balõezinhos, prometemos um esforço geral na redação para fazer piadas mais engraçadas. Conhece aquela do papagaio?

Resposta Duvidosa

Não sei se vocês podem me ajudar, mas estou com uma dúvida cruel: estou querendo comprar um console, PS3 ou Xbox 360, mas não sei qual é melhor... Será que você podem me dar um auxílio?

Daniel França Porcer
Guarulhos – SP

Sem dúvida nenhuma, você deve comprar o PS3. Agora, para tirar essa dúvida de vez, escreva uma carta para a *Revista Oficial do Xbox no Brasil*, que também é uma publicação aqui da Editora Europa. Mas se prepare, pois pode ser que eles te deem uma resposta completamente diferente dessa que acabamos de dar.

Lara e Larica

Vi que na edição do mês passado, há o detonado de *Tomb Raider: Underworld* para o PS2. É o mesmo jogo de PS3? Digo, a mesma história, a mesma trama, a mesma jogabilidade, as mesmas fases? Claro que o do PS3 é muito bom, mas e o do PS2? Vale o investimento?

Junior
Campinas – SP

Deveria ser o mesmo jogo, Junior, mas não é. Nos dois consoles, Lara passa boa parte do tempo na água, vasculha templos em busca de relíquias e tudo o mais que faz dela o que ela é. Mas, quando colocadas lado a lado, a versão de PS2 parece que foi picotada, de tantos cortes que o jogo sofreu. Se você já jogou o game de PS3, não vale a pena conhecer o de Play 2. Mas caso não tenha jogado ainda a versão da nova geração, comece pelo "resumo" de PS2 e depois conheça o jogo inteiro, do jeito que ele foi planejado e executado.

Quero Produzir!

Por favor, ajudem um leitor desesperado! Eu gostaria de saber se é muito difícil um brasileiro se tornar produtor de jogos. Me mostrem algumas opções e me deem dicas, por favor.

Felipe Corrêa silva
Novo Hamburgo – RS

É tão difícil para um brasileiro quanto para um chileno ou um neozelandês. Talvez seja mais fácil para japoneses e americanos, pois esses povos são os mais desenvolvidos "gamisticamente" falando. O que você precisa é vontade (isso você já tem), dedicação e muito estudo. No Rio Grande do Sul mesmo existem cursos especializados na área, como o de Jogos Digitais, da Unisinos de São Leopoldo e da Feevale de Novo Hamburgo. Mas há muitas outras opções em vários lugares desse Brasilzão. Se você tem mesmo esse desejo, é hora de começar a pensar em mudanças na sua vida. Visite o site da Abragames (www.abragames.org) para buscar mais informações.

Sangue do meu Sangue

Makotron, acho que sou seu filho. Estou sempre imundo, mexendo em latas de lixo e tenho uma ratinha chamada Frisnokokas. Adivinhe minhas primeiras palavras: "esse jogo é um lixo!". Aposto que agora você está se entupindo de cachorro-quente, exatamente como eu. Espero te ver em breve, papai.

Gustavo Bodart
Por e-mail

Ficamos tão felizes pelo seu aparecimento, que chamamos o próprio Senhor Sujismundo para responder a seu e-mail. Com a palavra, Makotron: "Filhote, quanto tempo! Bem que eu estava adivinhando que você estava por perto – nos últimos dias tenho sentido um cheiro estranho e ocre no ar. Vamos nos ver em breve, meu herdeiro, pois estou com muita saudades. Traga a mamãe. Sinto falta dela... e faz um frio desgraçado aqui no beco".

ERRATA

Na edição #117, na seção de dicas, publicamos dicas para montar diversos lutadores especiais para Soul Calibur IV; como personagens de Street Fighter, Metal Gear e diversas outras séries. Na ocasião, esquemos de dar os créditos ao criador das dicas,][UNREAL][.

Mande seu e-mail para "Cartas" para esclarecer suas dúvidas ou para conversar sobre novelas: playstation@europanet.com.br

CM8

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DESDE 1989

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

consulte R$ 149,00 R$ 179,00 R$ 179,00

Preço Imbatível R$ 99,00 cada

R$ 79,00 cada

PlayStation 3
80 GB - Metal Gear 4
R$ 1.999,00

PSP - God of War
R$ 699,00

PSP - Core Edition
R$ 599,00

R$ 99,00

SUCESSO DE VENDAS

TODO O SITE 10X S/ JUROS

DESCONTO 10% BOLETO

VISA

ENTREGA VIA SEDEX

VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos
Preço Imbatível
R$ 169,00 cada

Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

A SONY QUER AS SUAS IDEIAS

Empresa se dispõe a arcar com os custos de desenvolvimento de projetos

MONEY Se você tem uma boa ideia e quer ganhar uma graninha, mande seus planos para a Sony. Ela está em busca de bons projetos e grana fácil. Você não?

Se todo aquele papo de que a Sony não compra exclusividades ainda incomoda a sua cabeça, a edição deste ano da Game Developers Conference, realizada em San Francisco, nos EUA, serviu para mostrar que a empresa repensou suas estratégias.

Durante uma série de palestras realizadas ao longo da GDC, a fabricante do PS3 oficializou o lançamento do chamado Pub Fund: um fundo que promete uma série de benefícios (principalmente financeiros) a desenvolvedores que criarem games para a PlayStation Network e deixarem eles por lá (só por lá... e para sempre).

A ideia é oferecer incentivos na forma de royalties que possam cobrir os custos de desenvolvimento dos projetos. Não se trata de maioria das vezes, desiste de lançar os seus projetos simplesmente por não ter como bancar sua publicação. O primeiro título a se beneficiar do Pub Fund já está na rede online do PS3 desde o início do mês; trata-se de *Burn Zombie Burn!* (que, por sinal, é fantástico jogos na rede), mas o intuito agora é mostrar que, em vez de se preocupar apenas em receber, a empresa está interessada em investir. "Estamos à procura de ótimos jogos e, em troca de suas exclusividades; cobriremos seus custos de desenvolvimento com royalties garantidos."

É uma boa ideia que movimentou a edição deste ano da GDC, mas que não é novidade para a empresa japonesa. Isso porque a Sony mantém, desde meados de 2008, uma espécie de incubadora de projetos para a rede online do PS3. Trata-se do PlayStation CAMP, um sistema disponível apenas em território japonês que busca criar um canal entre a empresa e jogadores ou programadores com boas ideias.

Um belo exemplo de como a iniciativa pode dar certo é o jogo *Gomibako*, lançado recentemente pela PSN. É um *Tetris* modificado no qual o objetivo do jogador é reunir e compactar pedaços de lixo. Quem diria que uma ideia tão simples – porém genial – não teria futuro se não fosse o CAMP?

conteúdo na PSN por meio de incentivos a desenvolvedores independentes, galera que, na fácil falar para produtores investirem na PSN (vale lembrar de que a Sony cobra uma controversa taxa para que as empresas lancem seus

MARCARAM PRESENÇA

Confira um apanhado com os principais jogos exibidos durante o evento, que terminou na última sexta-feira de março:

PlayStation 3
- Dead Rising 2
- DiRT 2
- Ratchet & Clank: A Crack in Time
- Afro Samurai
- Call of Duty: Modern Warfare 2
- Guitar Hero: Metallica
- Nocturnal
- Fallout 3
- Resistance 2
- Ninja Gaiden Sigma 2
- Batman: Arkham Asylum
- Monster Hunter: Freedom Unite
- Uncharted 2: Among Thieves
- MotorStorm: Pacific Rift
- Fat Princess
- Infamous
- Red Faction Guerrilla
- Bayonetta
- Army of Two: The 40th Day
- Need for Speed Shift

PSP
- Patapon 2
- Duke Nukem Trilogy

A GDC 2009 mostrou que a Sony está de olho no público casual e quer ampliar sua lista de jogos simples e divertidos...

SONY APRIMORA TECNOLOGIA

Empresa promove novos recursos gráficos e ainda anuncia quatro novos jogos sem querer

Orgulhosa que só ela, a Sony aproveitou a GDC para anunciar a nova versão de sua engine gráfica PhyreEngine – que com o update passa a acompanhar o subtítulo 2.40. A principal novidade trazida pela atualização consiste na tecnologia de Foliage Rendering, que permite aos desenvolvedores criarem flores árvores e folhas e simularem-nas de maneira extremamente realista. Não satisfeita, a Sony ainda deixou escapar a existência de quatro novos games que já utilizam a versão mais atual da ferramenta. Trata-se de *Topatoi*, *Strenght of Sword*, *The 7th Seal* e um último projeto ainda sem nome definido. Como os títulos não são desenvolvidos por estúdios muito badalados, é provável que saiam para PSN.

KOJIMA APONTA NOVO METAL GEAR

Badalado designer apronta mais uma e promete falar sobre um novo episódio do game na E3

Durante palestra proferida na GDC, o fundador da Kojima Productions inventou de listar "missões" que já havia enfrentado desde o início da sua carreira – a última delas, ainda incompleta, assume a forma de um "próximo *MG*". De acordo com o produtor, o game deverá ser feito sob um ponto de vista que busque equilibrar as filosofias de desenvolvimento orientais e ocidentais. Mais detalhes na E3.

MODERN WARFARE 2 EM BREVE NO PS3

O mais intenso episódio da série Call of Duty vai ganhar uma sequência em tempos modernos

Foi por um misterioso e inesperado vídeo que a Infinity Ward revelou os primeiros detalhes relacionados a *Call of Duty 6* – ou apenas *Modern Warfare 2*, como o game vem sendo chamado.

Continuação direta dos acontecimentos do jogo de 2007, o jogo chegará ao PS3 no próximo dia 10 de novembro. Até lá, a Activision promete manter os fãs da série bem ocupados: rola por aí que o primeiro *Call of Duty*, lançado apenas para PC, será relançado para a PSN.

COLUNA

OS ESTRANHOS AVANÇOS DA SONY

Fabio Santana
fabio@europanet.com.br

A Sony oferece serviços mais atraentes, mas certos progressos contradizem suas boas intenções

Foi-se o tempo em que uma plataforma era somente uma unidade de hardware que você comprava para rodar software. Na última década e meia, o conceito de plataforma agregou a oferta de recursos extras (rodar discos de música e filmes, acessar a internet etc.) e, desde a última geração, com o advento da conectividade online, dilatou-se ainda mais para incluir a noção de serviço. Assim, os três fatores – jogos, recursos, serviço – somam-se para determinar o quão atraente é uma plataforma.

Nos dois primeiros quesitos a família PlayStation sempre foi muito satisfatória, quando não excepcional. Porém, somente agora, na ferocidade de uma corrida plenamente configurada, o PlayStation 3 está se acostumando a lidar com a ideia de prestar serviço. Há exatas 11 edições, eu mostrei, nesta mesma coluna, minha indiferença pela tão adiada PlayStation Home e dizia como a natureza da Sony era determinante na apatia inspirada pelo projeto. Desde então, o serviço estreou – mesmo que ainda em versão beta – e outras novidades foram implementadas, mostrando que a empresa está rapidamente se adaptando às novas exigências.

Quando o open beta da Home se iniciou, em dezembro, os usuários, curiosos, correram para baixar e testar a novidade. Depois de criarem seus avatares, explorarem seus apartamentos e visitarem os espaços existentes, não restou muito o que fazer além de conversar com outros andarilhos virtuais. Mas a Sony tem sido eficiente em alimentar o interesse pelo serviço, estreando novos espaços relevantes para gamers (que deveriam ter sido o foco das ações desde sempre), em parceria com outras produtoras.

Outro serviço introduzido com funcionalidade insatisfatória e melhorado por etapas são os troféus, uma resposta tardia às Conquistas do Xbox 360 (parte integrante do sistema da Microsoft desde seu lançamento, em 2005). O recurso foi habilitado em julho de 2008 somente com *Super Stardust HD*. Mais títulos com suporte a troféus foram sendo lançados lentamente, assim como atualizações para jogos já lançados. Mas grande parte da graça em ter troféus é mostrar para os outros, e sabe quando a Sony implementou uma solução para exibir seu desempenho pela internet? Apenas em março, oito meses depois do advento dos troféus.

Hoje, quase todo jogo chega ao mercado com troféus, e muitos outros títulos do passado receberam atualizações para oferecer a novidade, que de fato está se tornando um sucesso entre os usuários.

Tudo conforme o planejado, mas não livre de problemas ainda. A Sony, que deveria regular a quantidade e a distribuição de troféus por jogo, permite que saiam títulos com 60 troféus e outros com 30, além de exemplos evidentemente preguiçosos, como *Terminator Salvation*, previsto para maio, com 11 troféus de ouro, um de platina e nenhum de bronze ou prata.

A Sony, uma companhia tradicionalmente vertical, tem se horizontalizado, esforçando-se por integrar serviços, mídias e parceiros, mas falta consistência e planejamento ainda para, por exemplo, equiparar conteúdo oferecido por região (o Japão tem mais áreas na Home, muito mais jogos de PS1 na PSN e títulos de PSP chegando simultaneamente às prateleiras e à rede) e promover e lançar produtos mais sólidos, em vez de evidenciar seus tropeços a cada atualização subsequente. O modus operandi sugere uma empresa mais preocupada em se igualar à concorrência do que em oferecer ideias originais, estratégia que eventualmente agrada, mas jamais surpreende.

Games

3337-1574
3333-7925
3361-8927
3361-8844

ENTREGA GRÁTIS EM TODA GRANDE SÃO PAULO
SEDEX PARA TODO BRASIL

CENTRAL DE ATENDIMENTO
3361-2937

NINTENDO DSI
R$ 799,00

NINTENDO DS
R$ 549,00

XBOX 360 PREMIUM
PLACA JASPER
R$ 1.199,00

PLAYSTATION 3 SLIM
HD 80GB
R$ 1.299,00

EVOLUTION

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EQUIPAMENTOS DE ULTIMA GERAÇÃO CONSERTO DAS 3 RED LIGHT DO XBOX 360 PELO MÓDULO ORIGINALCOM 3 MESES DE GARANTIA!!! NÃO PERCA TEMPO LIGUE JÁ TEL.: 3224-0552

www.gamesevolutionsp.com.br

LANÇAMENTO
LOJA VIRTUAL
GAMES EVOLUTION
APROVEITE NOSSAS
PROMOÇÕES

Sampa da Banda
Sampa Crew

SONY PSP 3000
R$ 699,00

CONSERTO 3 Red Light
EQUIPAMENTO PROFISSIONAL

NINTENDO Wii
Americano
R$ 999,00

PLAYSTATION 2
MODELO 90.000
R$ 349,00

Com os produtos Neo é assim:
Todo mundo volta a ser criança!
Visite nosso site e conheça toda a linha de produtos Neo: www.neotronics.com.br
ANGELONI
leitura
eletrosom
Carrefour
Submarino
Saraiva
shoptime.com
HAVAN
AMERICANAS.com
LOJAS AMERICANAS
Walmart
pontofrio.com
extra.com.br
BIG
comprafacil.com
MULTISOM

100% BRASILEIRA

VOLANTE PS2 PS3 PC
RACER FLEX
BREVE

PS2 PS3 PC MINI VOLANTE
FLEX
BREVE

AGORA COM MUITO MAIS REALISMO!

VOLANTE RACER
PARA JOGOS DE CORRIDA

PS1 PS2 PC
VOLANTE
NEO RACER

PS1 PS2 PC
MINI VOLANTE
NEO

MINI VOLANTE NEO
PARA JOGOS DE CORRIDA

DOCK STATION
NEO PIG

VIDEO GAME C/
40 JOGOS

GUITARRA S/ FIO
ROCK3 NEO
PS3

CABOS NEO P/
CONSOLE
PS2 PS3 WII PC DVD

TAPETE DA
DIVERSÃO
PS2 PC

TAPETE BREVE
NEOWII
WII

Neo

Quer ser um Distribuidor da Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3080
vendas@neotronics.com.br

www.neotronics.com.br
Encontre o distribuidor mais próximo na sua região acessando o site.

Divertindo com inovação.

Parceira: feevale Afiliada: abra games

Por Matheus Boürg

MARCA "Até que ponto você está disposto a chegar para salvar alguém que você ama?", indaga o folheto promocional de Heavy Rain: The Origami Killer.

HEAVY RAIN

PS3 1

Produtora: **Quantic Dream** | Distribuidora: **SCE**
Gênero: **Aventura** | Lançamento: **Final de 2009**

Vamos esperar que *Heavy Rain* não faça como seu antecessor, *Indigo Prophecy*, e não exiba uma cena de sexo mórbida...

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Violência macabra e muitos, muitos sustos
- Gamer Over levado ao extremo
- Tipo de jogo que só sai um por geração
- Mais rotas seguras do que perigosas
- Trama simples e rasa

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo: 100%

CENÁRIOS

Os cenários são belos e caprichados, todos inspirados em ambientes reais - inclusive haverá um shopping center e uma estação do metrô -, mas esqueça a idéia de mundo aberto. A exploração dos ambientes oferece cerca de 30 possibilidades ou mais de interação e possibilidades.
Por exemplo, na demo técnica, algumas das possibilidades é fazer a personagem investigar uma casa e sair antes do dono da casa voltar, se esconder no armário ou enfrentar o suposto assassino (viver ou morrer) e até fugir dele. Cada ação gera uma conseqüência que afetará a interação com o ambiente seguinte.

Sucessor de Indigo Prophecy promete muita sofisticação e um novo nível de realismo e suspense

Em desenvolvimento há três anos e conduzido por uma equipe com mais de 700 profissionais com sede em Paris, França, *Heavy Rain: The Origami Killer* é um dos projetos mais ousados para PlayStation 3 e já entrou em contagem regressiva para emplacar nas lojas: será lançado este ano, nas festas natalinas.

A Quantic Dream continua fazendo suspense quanto aos detalhes mais aprofundados de sua obra, mas já revela algumas informações empolgantes sobre enredo e, principalmente, como será a rede de acontecimentos que dará vida a um jogo que promete ser tão sério e realista que pode ser até um perigo tem quem não tem facilidade para se acostumar com mudanças radicais na forma de jogar.

Assistir à demo do projeto, é passada a sensação de que se trata de uma animação jogável, uma sequência interativa. É possível perceber com espanto a forma como as emoções transbordam do seu personagem e cativa o jogador de forma convincente. Nenhuma animação atual tem um trabalho tão minucioso e artesanal na criação das mais variadas expressões humanas quanto *Heavy Rain*.

O objetivo desta história toda, conforme explica o escritor e diretor David Cage, é explorar o potencial de enredos interativos e criar um novo ramo de entretenimento para o público adulto. E frise bem essa última palavra. *Heavy Rain* tem cadáveres a rodo, cenas violentas e agressão psicológica; elementos usados sem pudor para dar a tensão e o desconforto necessário a uma história de assassinos seriais que busca ser tão intensa quanto filmes como *Seven* e *Hannibal*. Que aqueles que acham que videogames não devem abordar temáticas sérias e adultas fiquem avisados: este game é exclusivamente pensado para o público adulto.

Ameaça Biológica

Em ação, você vai encarar (ou fugir) um serial-killer taxiodermista com sérios problemas mentais: depois de matar suas vítimas (na grande maioria, mulheres), o sujeito brinca com seus corpos, deixando-os, por exemplo, em posições tipicamente bizarras, contorcidas e embalsamadas.

Esse é o retrato de uma das primeiras cenas de crime, quan/do a protagonista, Madison, uma jornalista investigativa, chega ao local para investigar o desaparecimento de algumas donas-de-casa. ►

... em seu enredo. Já temos pesadelos demais assim como estamos.

Eis uma comparação entre a atriz Aurélie Bancilhon da vida real e sua réplica capturada e modelada pela equipe da Quantic Dreams. Coisa fina!

TALENTOS DESCONHECIDOS

O elenco de *Heavy Rain* pode não ser necessariamente famoso, mas sua qualidade é indiscutível. Além da francesa Aurélie Bancilhon – voz e "corpitcho" de Madison, a provável protagonista –, o game conta com a presença de atrizes como Carice van Houten, vista recentemente em *Operação Valquíria* como a esposa do oficial interpretado por Tom Cruise. A razão pela qual o game não conta com estrelas das telonas é simples: para David Cage, criador e diretor do projeto, os artistas hollywoodianos não se comprometem intimamente com o mundo dos jogos e querem apenas saber o quanto receberão e por quantas horas de trabalho. O azar é só deles.

Partindo do princípio que permite à Sony chamar o game de um drama-interativo, tudo o que você precisa saber para se familiarizar é que o game não fica longe daqueles adventures que fizeram sucesso durante a década de 90. Melhor que isso: lembre-se de *Indigo Prophecy*, um exemplo bem mais recente, produzido pela Quantic Dream, conhecido como *Fahrenheit*. Trata-se de um game em que as escolhas do jogador não apenas alteram, como também definem o andamento da trama. Em *Heavy Rain* você sempre será questionado acerca de o que deve ser feito: se pretende fugir, deve ir para a direita ou para a esquerda?; em uma situação delicada, sua personagem deve se acalmar ou entrar em pânico?; e na hora de se esconder?

Pode até parecer que tudo depende somente de um apertar de botão, mas a história não é bem assim. Há um determinado momento na trama, por exemplo, em que Madison deve se refugiar dentro de um quarto tentando não ser vista por outro personagem que vem logo atrás (possivelmente o tal maníaco). Uma das possibilidades é se esconder atrás da porta, mas quem pensa que basta correr para o local e ficar de bico calado está redondamente enganado: a quantidade de comandos necessária para que suas mãos colem na porta e afastem-na sem fazer barulho é assustadora. Como a manobra tenta transmitir ao jogador o desconforto físico e psicológico que a situação evoca em Madison, é preciso tomar cuidado até mesmo com a respiração da moça.

Nada Simples

Ao contrário do que acontece com a maior parte dos games, *Heavy Rain* não aborda a habitual dicotomia entre o bem e o mal – o papo aqui não é sobre ser mocinho ou vilão, e sim sobre saber lidar com as consequências que acompanham cada uma destas posturas. O grande desejo da equipe de produção, segundo a Quantic Dream, consiste em fazer com que o ato de matar alguém represente para o jogador um momento de introspecção. Querem que a gente entenda que sim, nós podemos matar o sujeito gordinho que aparece nas fotos ao redor deste texto, mas que também saibamos julgar se esse é realmente o melhor caminho. O legal dessa história toda é que você também pode morrer, e que quando isto acontece não significa necessariamente que o jogo acabou. A história continua sendo contada, agora sob um novo ponto de vista.

Uma Obra Rara

Mais impressionante que este lance moral, só mesmo o modo como a arte está presente em cada traço de *Heavy Rain*. O destaque está no modo como os movimentos de atores são fielmente capturados e trabalhados dentro de um estúdio 3D. Esqueça a velha história de o ator ir até a produtora, ter seu rosto e corpo escaneados e, em seguida, se enxergar em um ser virtual não necessariamente tão expressivo. De tão utilizada, a tecnologia acabou se tornando banal. Tanto é que os próprios produtores de *Heavy Rain* se sentiram insatisfeitos com os resultados obtidos inicialmente, há pouco mais de dois anos, e investiram em uma sofisticada "engine" capaz de capturar e recriar movimentos não apenas do corpo, como também dos olhos, rugas e fios de cabelo.

A atenção aos detalhes é tão grande que todos os ambientes do jogo foram desenhados por arquitetos, engenheiros, designers e especialistas vindos de áreas como Hollywood e outros campos de grande expressão artística. Tudo no game foi elaborado como se fizesse parte da preparação para as filmagens de um filme de alto orçamento. Veja o roteiro, por exemplo: levou cerca de 15 meses para ficar pronto e conta com mais de duas mil páginas (um roteiro de filme usualmente tem cem folhas). Culpa das centenas de possibilidades que existem dentro da trama e que são a alma de uma aventura que precisará ser jogada muitas vezes para explorar todos os seus mistérios. ■

Heavy Rain promete ser um game bastante aberto e com inúmeras possibilidades de ser concluído. Todos sabemos...

LUTA Esqueça o sistema de batalhas convencional. Em Heavy Rain, o que vale aqui é a sua capacidade de concentração e reflexos para apertar os botões que aparecem na tela. Até isso abre um leque de possibilidades: errar o terceiro botão vai gerar uma consequência diferente do que errar o segundo ou o quarto.

TRABALHO MONSTRUOSO

A critividade e a intensidade do desafio de *Heavy Rain* são suficientes para garantir boas vendas; porém, mesmo sem estas atrações, o esforço da equipe da Quantic Dream é o suficiente para atrair atenção para o seu projeto. Além da criação de um roteiro monstruosamente grande e detalhado, a equipe trabalha sem economizar esforços na captura de movimentos. Saiba que cada cena é interpretada, filmada e digitalizada. Imagine que cada interação entre dois personagens pode seguir por, pelo menos, cinco caminhos diferentes; então imagine a quantidade absurda de cenas de ação que os atores/dublês precisam interpretar. É um trabalho muito mais complexo do que o exigido na produção de filmes.

MÁXIMO Muito se fala de aproveitar a capacidade máxima de um console. Porém, até agora, os jogos que mais se aproximam deste objetivo e exibem gráficos em tempo real que parecem CGs são apenas três: Heavy Rain, God of War III e Final Fantasy XIII.

Afie suas garras e prepare-se para navegar

PLAYSTATION 3 · XBOX 360 · Wii · PlayStation 2 · PSP · NINTENDO DS · PC

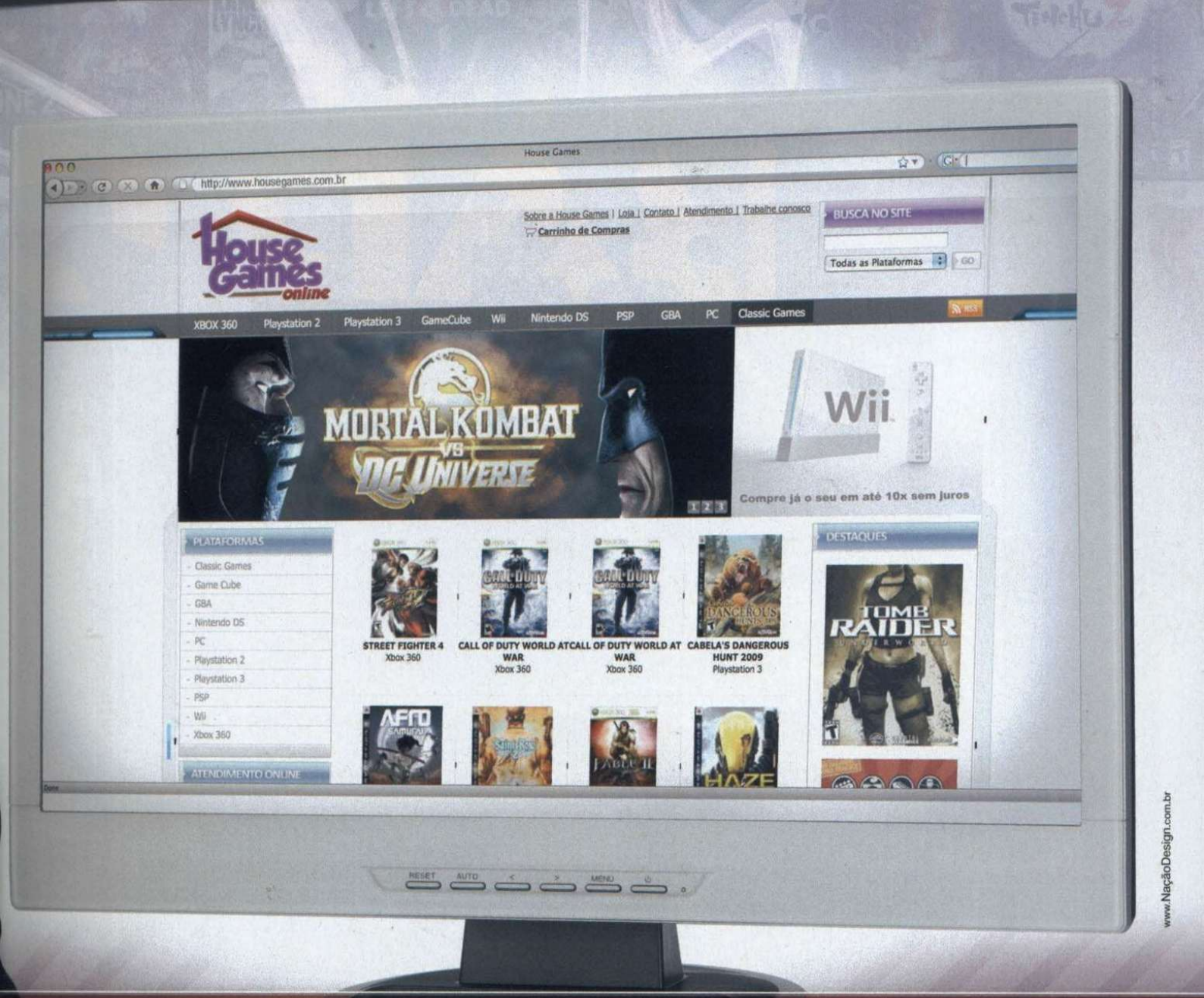
Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Aceitamos os cartões

* Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros



www.NaçãoDesign.com.br

na nova loja online da House Games.

ACESSE NOSSO SITE, TEREMOS O PRAZER EM ATENDÊ-LO 24H POR DIA, ONDE QUER QUE VOCÊ ESTEJA.

Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.

House Games online

Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.
Financiamos em até 36 vezes*

Visite nosso site: www.housegames.com.br

(11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com

PREVIEW

Por Matheus Boürg

NEED FOR SHIFT

Produtora: **Electronic Arts** | Distribuidora: **Slightly Mad Studios**
Gênero: **Corrida** | Lançamento: **Não Definido**

REAL Esta imagem pode até parecer uma daquelas tratadas para fazer o jogo parecer mais bonito do que realmente é. Porém, o que a EA promete é que o visual dos cockpits dos carrões será algo que vai fazer os fãs de automobilismo uivar.

O outro jogo de corrida, outro *Need for Speed*, resta saber se desta vez vai certo?

SPEED

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Corrida reinventada e mais realista
- Possantes dignos de James "007" Bond
- Acidentes zoados que te deixam tonto
- Se for ruim, já tem até trocadilho: Shit (rá)
- Carros "tunados" e pilotos "manos"

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo: 50%

GARAGEM DE LUXO

Embora prometa cerca de 80 carros para sua versão final (ok, carros não, máquinas caríssimas que nenhum de nós nunca teremos –, *Shift* só nos apresentou a alguns gatos pingados. É o caso de "brinquedos" como o Audi RS4 e também belos clássicos, como Lotus Elise 111R, Pagani Zonda F, Corvette Z06 e Shelby Terelingua.

Com foco na simulação apurada, novo episódio promete reerguer a franquia e esquecer os turbos, manos com roupas largas e exageros

Por mais que tenha tropeçado e errado a mão em todas as tentativas nos últimos anos, a Electronic Arts não desiste de *Need for Speed*. Nem mesmo *Undercover*, o pior episódio da série, fez com que a franquia fosse parar na geladeira. Para garantir mudanças reais, a EA tomou duas medidas radicais: tirou o estúdio Black Box do comando da produção e trouxe a Slightly Mad, produtora com um currículo invejável que inclui games de corrida como *GTR* e sua sequência, *GTR 2*; e deixou de lado os exageros e tunning para investir em simulação.

Simulação Humana

O grande diferencial de *Shift* é uma física apurada que promete colocá-lo no rol seleto de jogos como os da série *Gran Turismo*. Sim, parece exagero, mas exagerado mesmo é o modo como a EA decidiu levar a sério o assunto.

Por aqui, cada movimento do piloto – ou, pelo menos, do seu tronco para cima – é reproduzido com fidelidade nos mínimos detalhes. Por exemplo: imagine uma situação comum, como quando o carro breca de repente, geralmente ao se aproximar de uma curva, e diminui a velocidade; caso você esteja com a visão de dentro do cockpit acionada – jogar sem ela reduz 90% da graça, já deixamos bem claro – sentirá os efeitos do corpo do motorista indo levemente para a frente e depois retornando ao assento. Outros detalhes vão desde tonturas após pequenas colisões até sensibilidade à luz; sem esquecer, obviamente, do movimento preciso das mãos ao volante e na troca de marchas. É a primeira vez que o comportamento do corpo do piloto é visto como um aspecto essencial da simulação.

Porrada na Pista

Em se tratando especificamente das colisões, o fato de os produtores desejarem que você tenha medo delas é um belo sinal do que vem por aí. Então, antes de espatifar seu Audi RS4 na parede, fique ciente de que: 1. todos os 80 carros em *Shift* são destrutíveis; 2. a sensação de dar de cara com o muro não é das melhores. Quando isso acontece, a tela chacoalha feito doida e o jogador fica fora de sintonia – tudo escurece e você fica lá, de cabeça para baixo ouvindo seu coração bater.

Do ponto de vista mais *Need for Speed* de ser, a continuação mantém apenas o charme proporcionado por um – agora mais enxuto – sistema de customização de veículos. Veja bem: não é tunning. Estamos falando da possibilidade de alterar cada peça, cada configuração do seu carro antes de entrar nas pistas – decidir entre modelos diferentes de câmbio, suspensão e afins.

Esteticamente falando, a EA garante ter seguido a direção do episódio *ProStreet* – talvez o que mais se dedicou ao visual dos possantes até então –, fazendo com que as oportunidades de customização beirem o inimaginável. Para que você tenha uma ideia, até mesmo o interior das máquinas poderá contar com os pitacos do motorista. ■

Vocês dois vão parar com essa zona aí atrás? Amanhã eu preciso trabalhar!

DANTE'S INFERNO

Distribuidora: **Activision** | Produtora: **Raven Software**
Gênero: **FPS** | Lançamento: **Não definido**

Se é para descer ao Inferno, que seja no controle de um especialista

Escrita brilhantemente pelo poeta Dante Alighieri no início do século 14 e considerada a principal obra da literatura italiana, *A Divina Comédia* vai virar um jogo de ação explosiva.

Poderíamos chamar a iniciativa da Electronic Arts de bizarra, mas é simplesmente impossível não curtir a ideia. Os caras não só pegaram um dos melhores trabalhos escritos de que se tem notícia, como foram além e, dentro dele, selecionaram a parte genuinamente apreciada por 11 em cada 10 leitores: a passagem de Dante pelos nove círculos que compõem o Inferno.

Desenvolvido em conjunto por parte da equipe que trabalhou no recente *Dead Space*, *Dante's Inferno* é um jogo de ação bastante delimitado: é linear conforme manda o figurino e tem em cada um de seus nove estágios uma réplica que reserva grande semelhança com a obra original. Trata-se da história de Dante, o autor que narra a história em primeira pessoa, em sua busca pela amada Beatrice – donzela esta que se encontra lá longe, no Paraíso.

Como não está realmente morto, Dante incomoda figuras bizarras, como a própria morte, que não o consideram digno o suficiente para sair passeando por aquelas bandas. A treta é tão grande que, logo no início do game, durante um tutorial, você é convidado a enfrentar a dama-negra. Dante ganha e, de lambuja, leva sua foice pra casa. Daí em diante, esta será sua principal arma, ao lado de feitiços e uma cruz capaz de afastar demônios através de raios de luz.

Agora você pergunta: qual é o sentido de tudo isso? Pancadaria, caro leitor, pancadaria das brabas. É que o intuito da EA é fazer um game de ação capaz de rivalizar *Devil May Cry* e *God of War* – ou seja, com câmeras em terceira pessoa, muitos combos brutos, e, inclusive, um sistema de evolução de armas e habilidades.

No caso de *Dante's Inferno*, a mecânica de upgrades pode ser trabalhada por meio da salvação ou da condenação de personagens que cruzam o seu caminho. Assim como no livro, o Inferno é recheado de almas que, ao verem Dante, buscam algum tipo de redenção – e caberá a você decidir entre salvá-las ou deixá-las no sofrimento. A segunda opção é notavelmente mais fácil – ser bonzinho, diz a EA, não é para todo mundo. Será o novo Kratos? ■

LOUCURA Não espere ver demônios típicos de games aqui (bonitões e de sobretudo). Você será jogado diretamente no Inferno e presenciará horrores que sequer imagina.

Se, na versão literária, Dante contasse com tantas habilidades e poderes, não precisaria aguentar o papo chato de seu guia, Virgílio

É impossível ver Dante's Inferno e não se lembrar de God of War. Tomara que a qualidade seja tão equivalente quanto a ideia

Já falei que não quero comprar apólice de seguro! Rapazes, peguem ele!

Releituras de grandes clássicos literários e combates baseados em princípios da química e da física. Do jeito que vai, não...

1º Carregar sua maquininha do mal e apontar para o vilão

2º Escolha uma função bem sacana, como acelerar a idade do inimigo em... 100 anos

SINGULARITY

Distribuidora: **Codemaster** | Produtora: **Triumph Games**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Maio de 2009**

CONSERTO Quando se fala em usar o poder para interagir com cenários, pense grande: em uma das cenas mais impressionantes, você verá um gigantesco navio ser puxado das profundezas do oceano e revitalizado em tempo real até ficar novinho em folha.

3º Chute os ossos e prossiga assoviando

Os cenários foram praticamente construídos duas vezes: uma vez intactos e outra com as alterações temporais que você pode causar

Ação de primeira com um brinquedo que todos gostaríamos de possuir

Se a gente começasse de bate-pronto a falar sobre a trama de Singularity e os princípios fundamentais do jogo, você certamente iria achar que nós não batemos bem da cabeça. Mas é que o jogo não colabora: seu protagonista, um marmanjo capaz de manipular o estado do tempo, é enviado para investigar uma misteriosa ilha onde, décadas atrás, o exército soviético conduzira bizarros experimentos envolvendo o nonagésimo nono elemento químico da tabela periódica. Dê um desconto: o ano era 1950 e a química nem era tão desenvolvida assim.

Papo vai, papo vem, estamos em 2010, dentro de um avião que, logo ao se aproximar da ilha, se envolve em um acidente e cai. Sua primeira missão em solo consiste em encontrar alguém da tripulação, mas antes disso o jogo já apresenta um de seus principais elementos: o TMD, sigla em inglês para Dispositivo de Manipulação Temporal. Semelhante a uma luva, o brinquedinho é o grande quê de *Singularity*: é ele que permite, como seu nome sugere, a manipulação do tempo (e por vezes da gravidade) ao seu redor. Só que ao contrário de games como *Timeshift*, em que você simplesmente voltava ou adiantava a fita, aqui o foco está nos objetos – em como eles podem ter seu estado físico alterado de um modo que satisfaça o jogador.

Parece estranho, é verdade, mas funciona mais ou menos assim: grande parte dos elementos posicionados no ambiente do jogo pode ser atrasada ou adiantada no tempo – isto é, possui um antes, um durante e um depois. Pegue como exemplo uma ponte caindo aos pedaços: ao apontar o TMD para ela, a construção ficará em destaque e você poderá decidir se quer que ela volte ou avance no espaço. Ao voltar, você verá o negócio como ele saiu de fábrica. Ao avançar, tudo o que restará será um bocado de entulho. A sacada é que isso vale para quase tudo dentro de *Singularity;* desde portas que perdem suas trancas quando atrasadas até oponentes que podem retornar ao estado fundamental da matéria com um toque do seu botão. ■

Nem só de soldados viverá a ação: seres mutantes dos tipos mais bizarros também virão na sua cola

VEÍCULOS Não adianta escolher uma categoria de carro e ficar só com ela. Para competir em todas as provas é obrigatório pilotar buggies, motos, muscle cars modificados e picapes.

Corridas com mais de quatro horas de duração. Adivinhe: você terá que abastecer em movimento

FUEL

Distribuidora: **Codemasters** | Produtora: **Asobo**
Gênero: **Corrida** | Lançamento: **Maio de 2009**

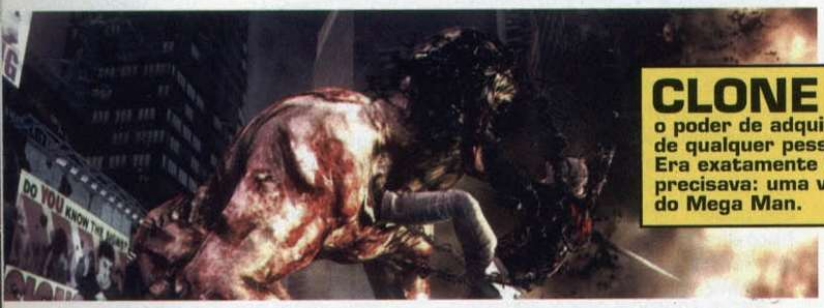
Furacões e longas travessias em uma corrida para pilotos pacientes

É domingão. Já é tarde, você não tem nada de bom para fazer e decide passar o tempo com um bom jogo de corrida. *Fuel* seria um grande indicado, pois conta uma penca de veículos, visual bonito e modo multiplayer com suporte para 16 jogadores online. Divertido, mas não pense que você poderá dedicar menos do que quatro horas aqui, pois este tempo é o necessário para atravessar apenas uma das pistas de ponta a ponta.

O estúdio francês Asobo, em parceria com a Codemasters (*DiRT* e *GRID*), pretende lançar o jogo de corrida com o maior universo aberto de que se tem notícia. A comparação com séries como *GTA* seria chula, mas é mais ou menos como se você tivesse um território maior do que San Andreas para percorrer livremente. São pouco mais de 14 mil quilômetros quadrados de área e, o que é melhor, com direito a cerca de 40 quilômetros de draw-distance (o que você pode enxergar em seu campo de visão).

Esses olhos de águia são mais do que necessários, já que no jogo há algumas mudanças climáticas surpreendentes e perigosas. Não são raros fenômenos como tornados e tempestades de areia, eventos que rolam em tempo real na sua frente e com grande magnetude. Muitas vezes, mesmo ao enxergar o perigo, você poderá arriscar e enfrentá-lo para evitar fazer uma volta muito grande; nestas situações, o controle vai mudar radicalmente e será preciso pulso firme e reflexos para se manter na rota.

As provas ficam espalhadas pelo grande mapa e cabe a você encontrá-las. Nada difícil, já que são mais de 200 corridas para seis categorias de veículos. ■



CLONE O herói de Prototype tem o poder de adquirir os atributos de qualquer pessoa que matar. Era exatamente do que o mundo precisava: uma versão psicopata do Mega Man.

PROTOTYPE

Produtora: **Raven** | Distribuidora: **Activision**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Maio de 2009**

Rápido, certeiro e violento como poucos jogos que você já viu

Imagine-se no lugar de um cara sequestrado pelo governo dos EUA, mantido em um complexo ultrassecreto e que teve seu corpo utilizado como cobaia para testes envolvendo manipulação genética. Alex Mercer sabe bem o que é isso e ainda vai viver uma história cheia de clichês.

Prototype narra a violenta trajetória de Alex, o cara que passou por tudo aquilo que falamos e que, como se não bastasse, acabou transformado em uma espécie de mutante capaz de copiar a forma física e os atributos das pessoas que mata (é quase uma cópia da Mística, personagem de *X-Men*). Alex, ainda por cima, sofre de amnésia e precisa desvendar seu passado.

O grande lance por trás de *Prototype* é que o jogador deve se valer desse quê camaleônico para, na base da troca de disfarces, ganhar acesso a pontos restritos de Nova York.

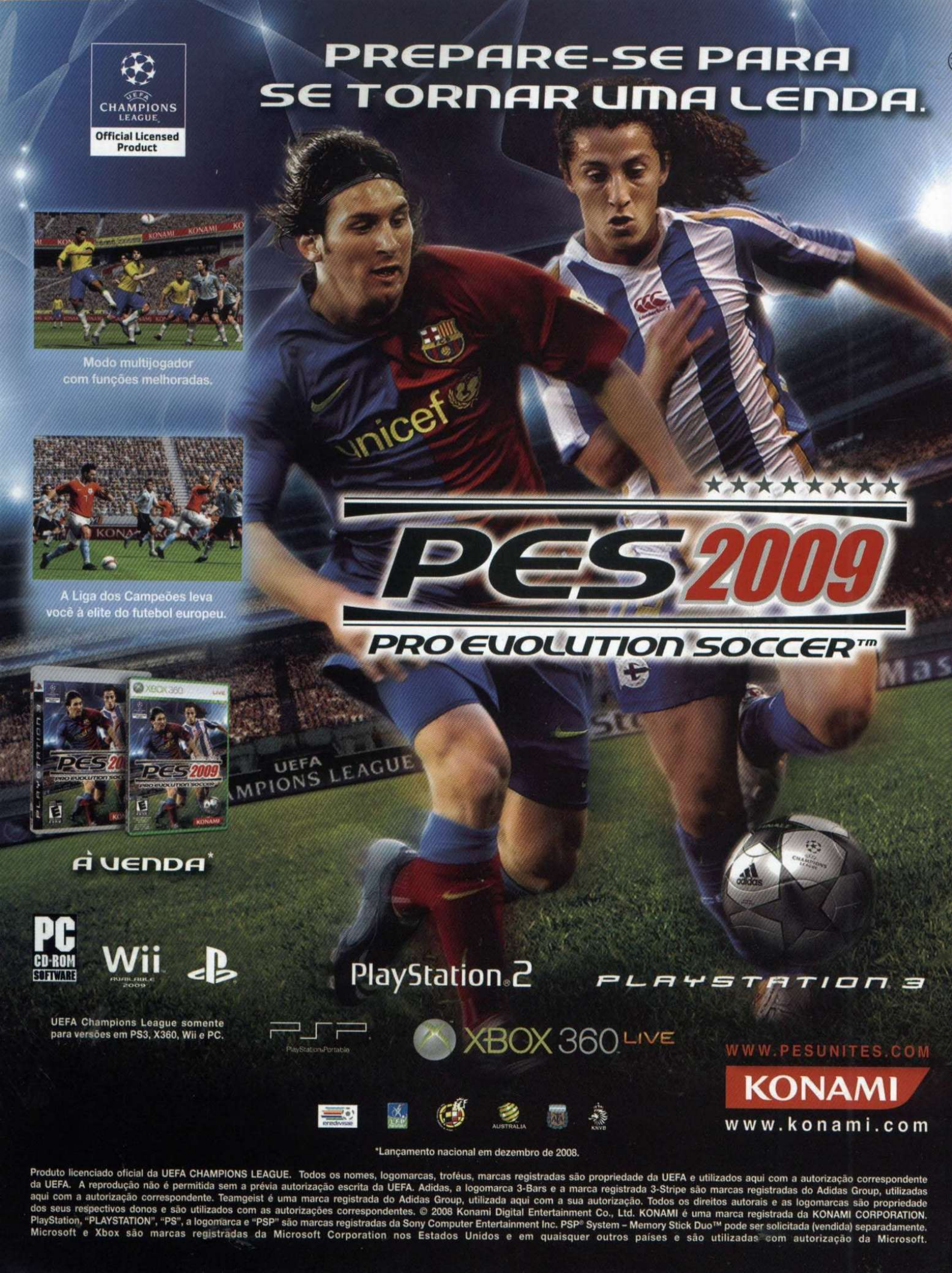
Quando os disfarces não resolvem, entra em cena um sistema de combate visceral sustentado pela ideia de que Alex é um monstro que pode alterar sua estratégia em questão de segundos. Acha que não deveria ter arrancado o braço daquele sujeito e prefere livrá-lo de suas pernas? Isso não só é possível, como recomendado.

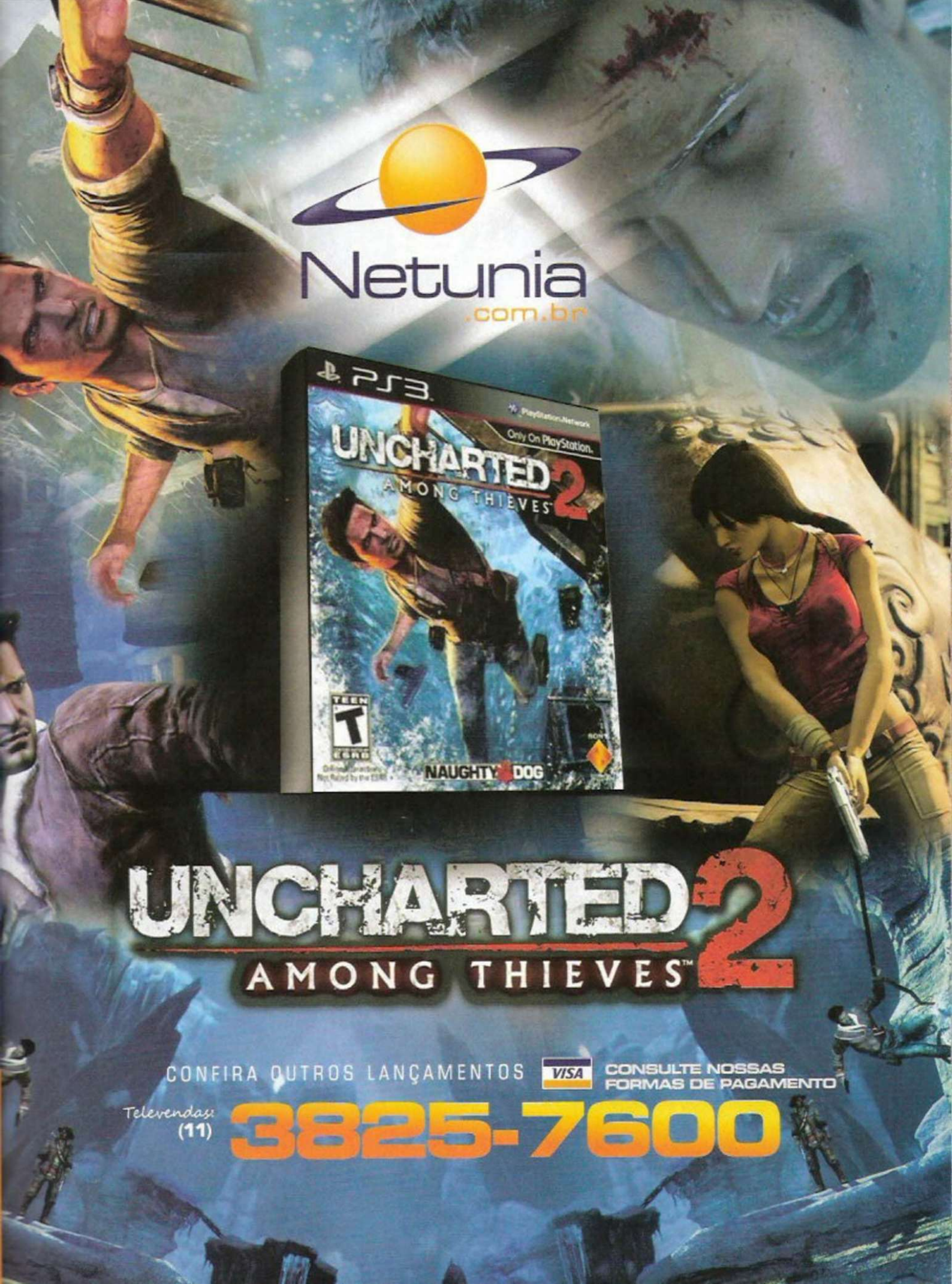
A pancadaria promete muita variedade de golpes graças às diversas formas de Alex

Outro ponto legal é a ideia de correr pela cidade sem precisar se importar com os obstáculos; o sistema cuida para que, realisticamente, você atravesse ruas e pule sobre carros sem correr o risco de ser atropelado. ■

Manipulação genética? Amnésia? Com tantos clichês, quer apostar que o vilão final é o irmão (ou pai) malvado de Alex?

Egma Games
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
COMPRA - VENDA - TROCA
A sua loja de
VÍDEO GAMES E ELETRÔNICOS
Os melhores jogos c/ os melhores preços estão aqui aproveite !...
Assistência Técnica Especializada em Todos Vídeo Games
PS1 - PS2 - PS3 - PSP - Wii - X-BOX 360 - NINTENDO DS
COMPRAMOS SEU VÍDEO GAME USADO DINHEIRO NA HORA !
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL
VISA
MasterCard
REDE SHOP
AMERICAN EXPRESS
PAGUE EM ATÉ 6X S/ JUROS NO CARTÃO.
Assistência Técnica c/ Preços Especiais p/ Lojistas.
4332-4430
Boulevard Jardim: Av. Brig. Faria Lima, 1.257 - Loja 08 - S.B.C. - SP
www.egmagames.com.br
e-mail: contato@egmagames.com.br


UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Official Licensed Product
PREPARE-SE PARA SE TORNAR UMA LENDA.
Modo multijogador com funções melhoradas.
A Liga dos Campeões leva você à elite do futebol europeu.
PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER™
À VENDA*
PC CD-ROM SOFTWARE
Wii
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
UEFA Champions League somente para versões em PS3, X360, Wii e PC.
PSP
XBOX 360 LIVE
WWW.PESUNITES.COM
KONAMI
www.konami.com
*Lançamento nacional em dezembro de 2008.
Produto licenciado oficial da UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Todos os nomes, logomarcas, troféus, marcas registradas são propriedade da UEFA e utilizados aqui com a autorização correspondente da UEFA. A reprodução não é permitida sem a prévia autorização escrita da UEFA. Adidas, a logomarca 3-Bars e a marca registrada 3-Stripe são marcas registradas do Adidas Group, utilizadas aqui com a autorização correspondente. Teamgeist é uma marca registrada do Adidas Group, utilizada aqui com a sua autorização. Todos os direitos autorais e as logomarcas são propriedade dos seus respectivos donos e são utilizados com as autorizações correspondentes. © 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. KONAMI é uma marca registrada da KONAMI CORPORATION. PlayStation, "PLAYSTATION", "PS", a logomarca e "PSP" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. PSP® System – Memory Stick Duo™ pode ser solicitada (vendida) separadamente. Microsoft e Xbox são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e em quaisquer outros países e são utilizadas com autorização da Microsoft.


Netunia
.com.br
PS3
PlayStation Network
Only On PlayStation
UNCHARTED 2
AMONG THIEVES
TEEN
T
ESRB
NAUGHTY DOG
UNCHARTED 2
AMONG THIEVES™
CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS
VISA
CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO
Televendas:
(11) 3825-7600

LANA GAMES

Desde 1998

PSP

NINTENDO DS

PLAYSTATION 3

Wii

PS2

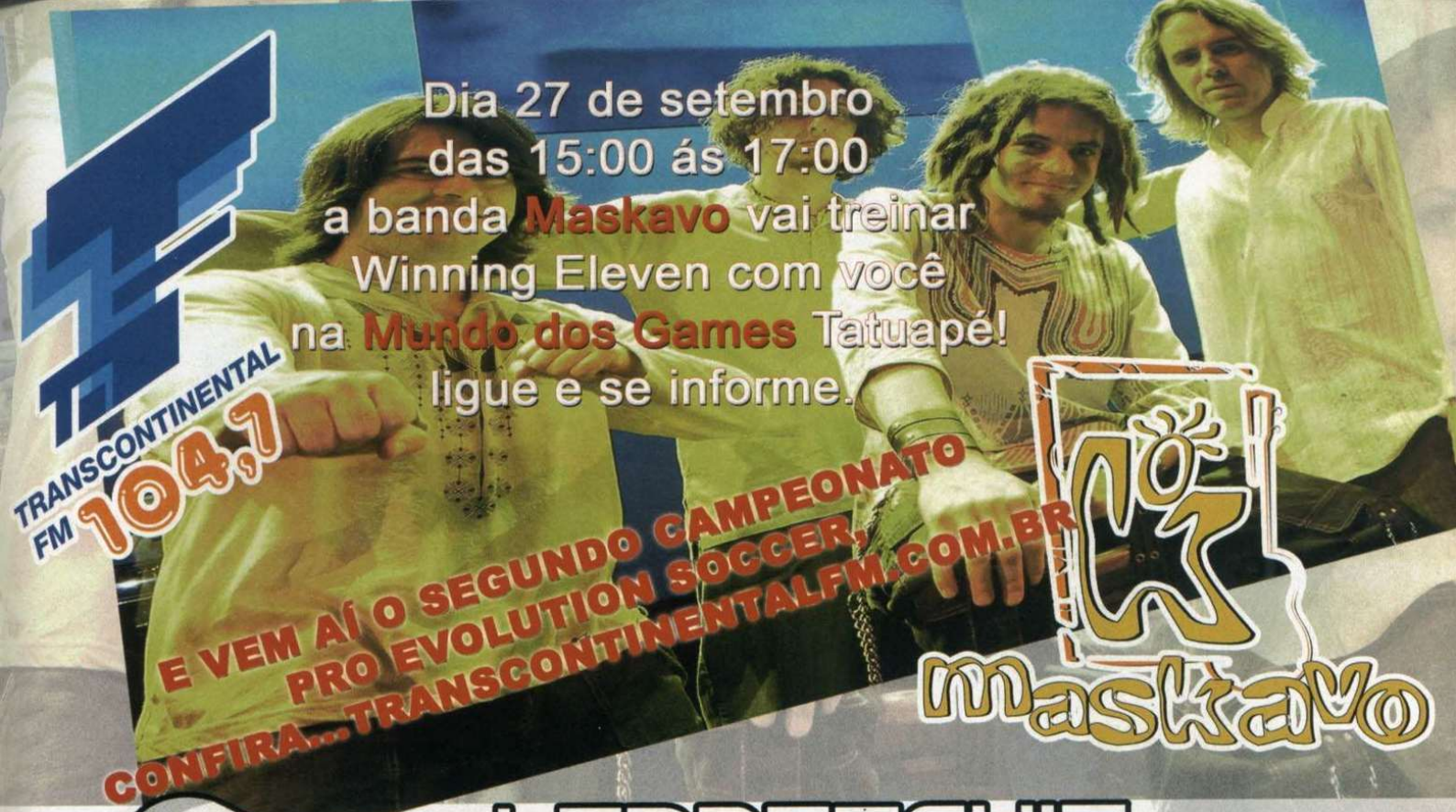
XBOX360

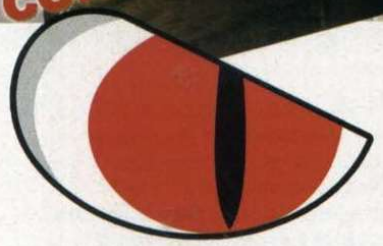
Cobrimos Qualquer Oferta...

Enviamos para todo Brasil

Fone: (11) 3227-9585

Rua Santa Efigênia, 180 - Loja 05 São Paulo - SP - CEP 01207-000





LEADERSHIP GAMER

TODA A LINHA LEADERSHIP GAMER COM UM ANO DE GARANTIA.
PAGUE EM 6X SEM JUROS NO CARTÃO, CHEQUE* OU BOLETO*.

ESPECIAL

PLAYSTA

Por Leandro Rodrigues

OBRAS CONTURBADAS

Até chegar à fase de testes abertos, a PlayStation Home sofreu com diversos problemas. O primeiro deles, como foi relatado pelo próprio presidente da Sony, foi o anúncio prematuro de um projeto tão grandioso. Em virtude deste primeiro problema, o segundo – e até agora o mais grave – surgiu: os atrasos. Mais de uma vez, a data de lançamento dos testes mudou e a versão final ainda não tem uma data confirmada.

Finalmente, o sonho da casa própria - virtual - está ao alcance de todos donos de PS3

Há pouco mais de dois anos, a Sony pegou o mundo inteiro de surpresa ao anunciar, durante a GC de 2007, um gigantesco canteiro de obras virtual, de onde surgiria a PlayStation Home. Naquele mesmo momento, a empresa tornou todos os proprietários de um PlayStation 3 verdadeiros sem-teto-virtuais. A promessa de um mundo novo, repleto de alternativas, mexeu com os ânimos dos jogadores e tirou o sono dos próprios engenheiros da Sony. Agora, finalmente, a Sony começa a distribuir o loteamento, tirar os toldos em volta das atrações e mostrar para todos que o mundo do entretenimento tem uma nova casa.

Testes em Três Continentes

Já nos testes fica claro que a Sony tem dois focos distintos dentro do seu mundo virtual.

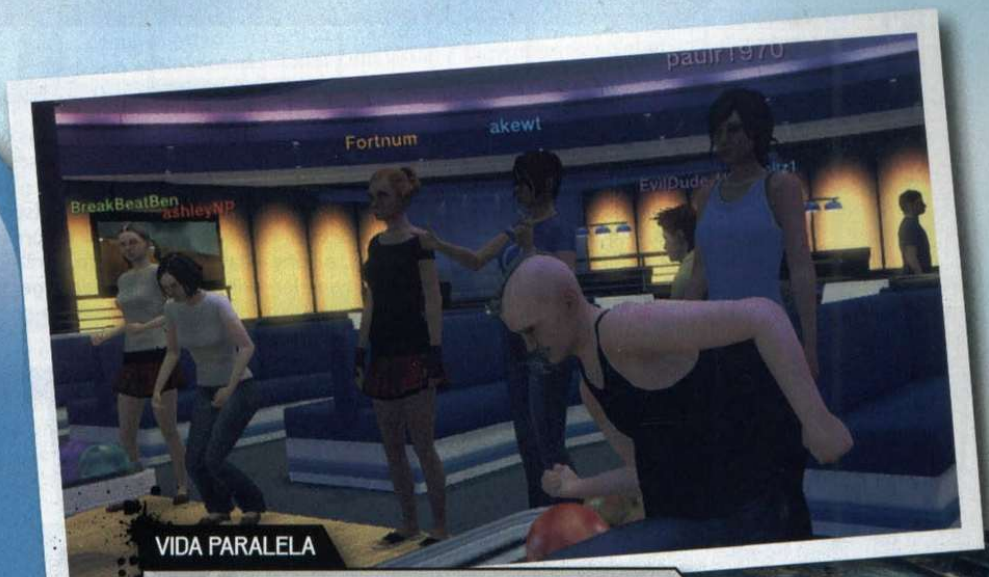
O primeiro, e mais evidente, é entreter seus usuários para que eles fiquem o maior tempo possível dentro do seu espaço da Home. A empresa está quebrando a cabeça para criar novos mecanismos para ampliar a experiência de navegação. Já existem vários minigames espalhados pelos ambientes, premiações escondidas na maioria deles, interação com vídeos e músicas. Mas tudo isso tende a ser apenas a ponta do iceberg, já que entre as promessas da Sony está a criação de pelo menos três novos espaços a cada mês e isso já estaria valendo agora em abril.

Além disso, as áreas temáticas começam a demonstrar a força escondida por trás de todo o projeto. O maior, e melhor, exemplo disso é o espaço criado para o jogo *Siren* (até agora exclusivo para a PlayStation Home japonesa). Neste espaço, o jogador é convidado a entrar em um parque de diversões onde a principal atração é uma excursão sinistra para que cinco pessoas, simultaneamente, explorarem os corredores de um hospital sombrio. Tudo foi feito com muito cuidado, simulando o motor gráfico do próprio game e respeitando todo o estilo criado na aventura.

O segundo foco rola por debaixo dos panos, mas é um fato. A Sony quer o seu dinheiro! E não está poupando esforços para convencer você a fazer isso; criando roupas para o seu personagem, casas de férias para criar espaços particulares alternativos, troféus e bibelôs para você espalhar nestes ambientes. É nessa hora que a Sony pretende alcançar um terceiro objetivo, o de conquistar cada vez mais parceiros para criar conteúdo para os seus usuários. A moda está chegando devagar aqui ao ocidente, com pequenos itens extras para comprar e outros gratuitos que funcionam como material de divulgação de filmes e jogos, como foi o caso de Watchmen na Europa e Redisent Evil Degeneration nos Estados Unidos. Mas quem tiver a oportunidade de esticar os olhos na PlayStation Home japonesa vai descobrir que uma verdadeira avalanche de itens deve desembarcar aqui muito em breve (confira a galeria na página 36). Enfim, a sua casa já está pronta e nós da Dicas & Truques estamos fazendo o papel de sedentos corretores em busca de novos proprietários. Afinal de contas quanto mais brasileiro neste espaço virtual, melhor!

A grande vantagem de uma casa virtual é a possibilidade de arrumar toda a sua bagunça com um simples reset.

TION HOME



VIDA PARALELA

Algumas pessoas já adotaram a PlayStation Home como uma espécie de alternativa de vida. Na Europa, por exemplo, grupos de jogadores criaram brincadeiras alternativas como esconde-esconde, em que uma pessoa deve encontrar as outras no meio de um cenário. Outros preferem se reunir em locais afastados para conversar e discutir assuntos gerais. Pode não ser a maneira mais fácil de conversar com os amigos, mas ao menos é diferente.

FINANCIANDO SUA CASA PRÓPRIA

A lista de produtoras que apoiam a PlayStation Home e prometem criar conteúdo exclusivo para o espaço virtual da Sony conta hoje com 24 empresas. Mas o conglomerado tem tudo para aumentar.

ÁREAS PRINCIPAIS

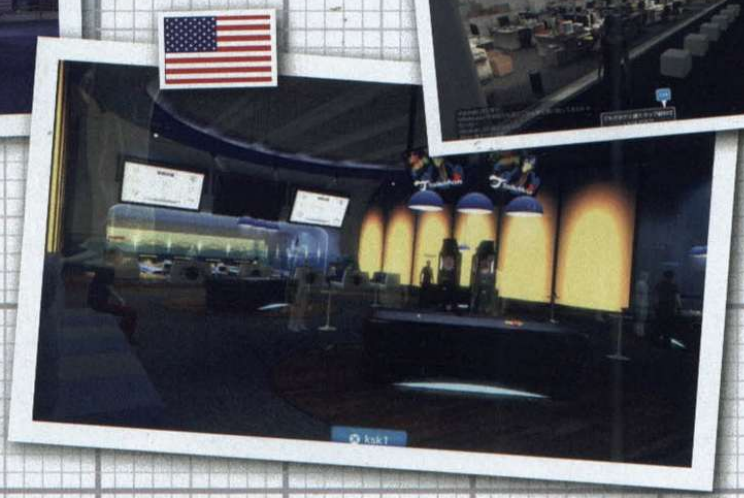
Estas são as áreas que estão presentes na PlayStation Home desde o começo dos testes. Apesar de simples e essenciais, algumas mudanças ocorrem de um continente para o outro. Descubra as principais características e diferenças entre elas:

Esta é a praça central da comunidade virtual da Sony. Aqui, além do acesso para as outras áreas da Home, o jogador pode se distrair. Na versão americana, existe um minigame escondido no lago central; trata-se de um jogo em que se controla um minidisco e seu objetivo é pegar várias estrelas. Para quem quer dançar e escutar música, existe o espaço Listen@Home (somente na versão americana). Aqui o jogador pode não só escutar, como também votar na próxima música que vai tocar. Na última semana de nossos testes, a Sony estava promovendo a trilha sonora do novo jogo do 50 cent. Logo ao lado existe um megatelão exibindo o trailer do jogo. Na versão europeia existem tabuleiros de xadrez e damas espalhados no centro da cidade e na japonesa – a maior – ainda não existe nada para entreter os jogadores.

CENTRAL PLAZA

Aqui é a área mais simples (e inútil) da Home. Simplesmente não há nada para fazer aqui, apenas mesas e cadeiras para chamar um amigo para conversar. A Sony diz que este é o objetivo do local, um espaço tranquilo para que os jogadores conversem. Na versão japonesa, existem itens bizarros: no primeiro andar, uma mascote gigantesca e no segundo, um escritório que não tem nenhuma explicação.

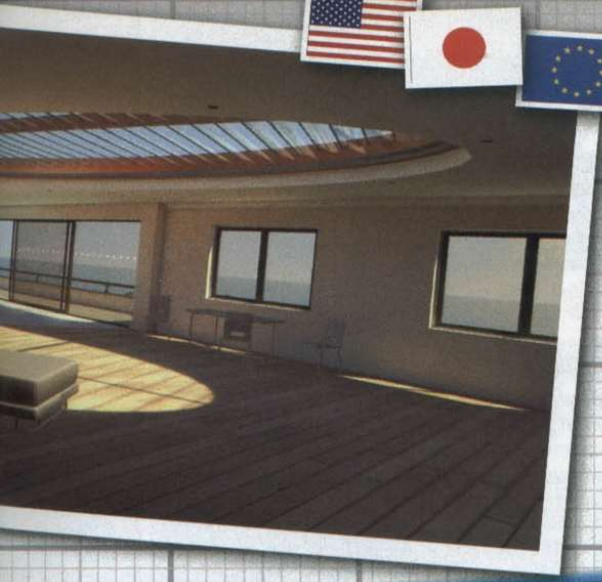
THE GAMER'S LOUNGE



Diversão é aqui. O boliche funciona como atração principal do local. Mas nas laterais existem árcades recheados de itens extras para o seu apartamento. O melhor deles é o Ice Breaker, nele existem cinco itens como roupas e troféus para você espalhar pelas suas propriedades. Infelizmente alguns arcades japones ainda estão desligados.

BOWLING ALLEY

Acredite, alguns jogadores brincam de "esconde-esconde" e "onde está o Wally?" no Central Plaza de PlayStation Home.



Este é o seu cantinho na PlayStation Home. Cada um que cria uma conta automaticamente ganha um apartamento. Todos os troféus, móveis e cacarecos que você ganha podem ficar expostos aqui. Futuramente, será possível chamar os amigos para visitar seus badulaques. Atualmente, existe também a possibilidade de comprar uma casa de verão por US$ 4,99 dentro do Mall da cidade, mas na versão final já estão prometidas mais duas novas locações, uma delas é no campo e a outra no estilo japonês. Todas com visual e tamanhos completamente distintos.

HARBOR STUDIO

É aqui que a tentação mora. A estratégia da Sony é fazer você deixar uma boa grana aqui dentro. Já existem lojas de móveis, roupas, casa e outros cacarecos. Alguns itens são oferecidos gratuitamente em determinadas datas especiais. Uma das lojas mais badaladas deste shopping é a Diesel, que possui várias roupas da sua linha real no mundo virtual; o problema é que os valores também são tão salgados quanto. Na versão japonesa existe uma loja com dezenas de itens de várias produtoras.

MALL

Este novo local foi liberado no dia do nosso fechamento. A Hub é uma central ultrassecreta situada na praça do Central Plaza. Você precisa procurar um grafite com o símbolo do local, através dele (literalmente) você tem acesso ao primeiro ARG (alternate reality game), ou seja, o primeiro game de realidade alternativa da PlayStation Home.

THE HUB (secreta)

Os cinemas de todas as versões exibem trechos de filmes que estão para chegar ao cinema real. As diferenças estão nos recursos oferecidos por cada um. Na versão americana, ao entrar, o jogador já está diretamente na sala e pode apenas sentar e esperar o vídeo começar. Já nas versões europeia e japonesa, é possível andar pelos corredores do cinema, escolher a sala na qual deseja entrar e até ganhar itens promocionais em estandes de filmes e jogos, como aconteceu recentemente com o anime *Xam´d*, na Home japonesa. Quem passou por lá ganhou um braço mutante.

HOME THEATRE

ÁREAS TEMÁTICAS

São as áreas criadas para divulgar jogos, filmes e marcas. Normalmente, o recinto mantém o tema do assunto em questão e para oferece entretenimento extra e itens exclusivos para você ficar exibindo para os seus amigos e o povo que estiver passeando pela PlayStation Home.

O próprio local se intitula como "um grande bar rústico", onde as pessoas se encontram para celebrar conquistas e esclarecer dúvidas sofre suas aventuras. Logo de cara, o que você encontra é um bar simples, com um bom jazz rolando de fundo. Para quem deseja apenas conversar, a área da esquerda é dedicada a isso. Cadeiras ao ar livre em meio ao som de pássaros tropicais. Se o negócio é agitação, o salão principal oferece um game desenvolvido exclusivamente para a PlayStation Home. Trata-se de *Mercenary Madness*, um game superssimples, porém divertidíssimo. Por último, mas não menos importante existem três salas (uma no primeiro andar e duas no segundo) que oferecem informações adicionais sobre itens que Drake coletou no jogo e também um trailer do segundo jogo. Como um bom explorador, você não pode deixar de ir até lá.

UNCHARTED - SULLY'S BAR

O primeiro patrocinador da PlayStation Home tem como slogan mundialmente difundido "Red Bull lhe dá asas". Então, nada mais lógico do que inventar uma corrida de aviões para entreter os membros do espaço virtual. Para os que encararem o desafio com seriedade, existe ainda um ranking com os melhores tempos para tentar bater. Fora esse detalhe, o espaço só tem beleza. Faltam novidades.

RED BULL AIR RACE

Um salão só para os fãs do jogo de golf mais divertido do universo Sony. Aqui é possível entrar direto no jogo ou então participar de uma enquete junto a estátua do lado direito.

HOT SHOTS GOLF

Um bom exemplo dos motivos que levam uma empresa a lançar uma versão beta de um produto antes de colocá-lo para funcionar. Isso porque apesar da aparência belíssima que realmente lembra os sensacionais gráficos do jogo *Far Cry 2*, aqui não existe nada muito interessante para fazer, apenas alguns jornais espalhados e um grande mapa do jogo dentro do escritório. Além disso, a produtora lançou dois espaços distintos sem a menor necessidade, afinal, um já é interligado ao outro. Vale apenas para uma visita rápida.

FAR CRY 2 - TRAIN STATION AND REUBEN'S OFFICE

Guitar Hero é uma área que ainda está cheirando tinta de tão novinha que ela está. Basicamente, o cenário é uma balada meio underground com vários telões e locais fechados que devem ser liberados em breve. O grande destaque é o palco onde é possível participar de um game no estilo Genius. Ganha quem acertar a sequência durante os dez rounds do jogo e fizer tudo na maior velocidade. Os produtores prometem liberar itens para os melhores.

BACKSTAGE WITH GUITAR HERO

Os minigames do *Siren* e do *Guitar Hero* possuem turnos. Aguarde alguns minutos até que uma nova rodada comece.

O espaço mais novo da PlayStation Home japonesa é uma caverna cheia de tecnologia, inspirada no jogo *Spelunker*, lançado para NES. Aqui existem muitos objetos para explorar e personagens que adoram conversar e oferecer itens extras para você exibir no seu apartamento.

IREM SOFTWARE (caverna)

Aqui na redação foi unânime, essa é a melhor área de todos os três continentes. A ideia é um parque temático, ao melhor estilo castelo do terror. Do lado de fora, é possível colocar seu rosto em um cartaz bizarro. Dentro, é necessário conversar com a enfermeira louca na recepção para entrar no minigame. As sessões acontecem de cinco em cinco minutos e seu objetivo é sair sem que nenhuma enfermeira o veja.

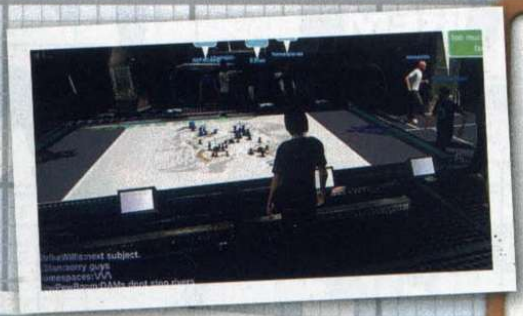
SIREN

Outra área que promete muito. Existem várias máquinas espalhadas pelo salão (infelizmente, somente na versão final elas estarão disponíveis), que até então não sabemos como conquistá-las. Também existem arcades multiplayers para jogar sentado contra outra pessoa. No fundo do salão, existem três máquinas de refrigerantes; é possível jogar na sorte e conquistá-las para colocar no seu apartamento. Do lado direito, existe uma sala com algumas estátuas e vídeos dos jogos da produtora.

BANDAI NAMCO GAMES

Essa feira é um verdadeiro paraíso para quem quer cacarecos para colocar no seu apartamento. Praticamente, todas as barracas e pessoas dão alguma coisa para você; portanto. se quer badulaques, converse com todos. No minigame do tiro ao alvo, cada item que você atingir é convertido em presente para você colocar no apartamento.

IREM SOFTWARE (feira)

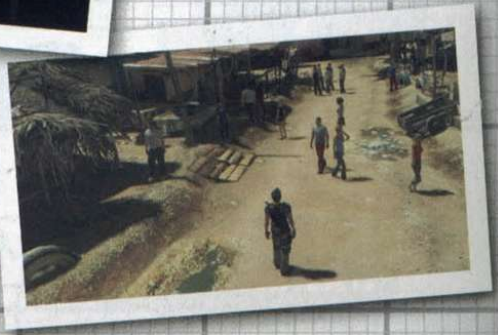


Esta locação simula o interior de uma das naves do próprio jogo. Ali, é possível aprender mais sobre o jogo, ler dicas e traçar estratégias. Para esse último item, existe o auxílio de uma mesa de areia, supermoderna onde os jogadores podem brincar simulando as suas táticas para a batalha. Quem curte um visual futurista ainda pode ver de pertinho uma holografia da nave. Tem muito potencial.

WARHAWK

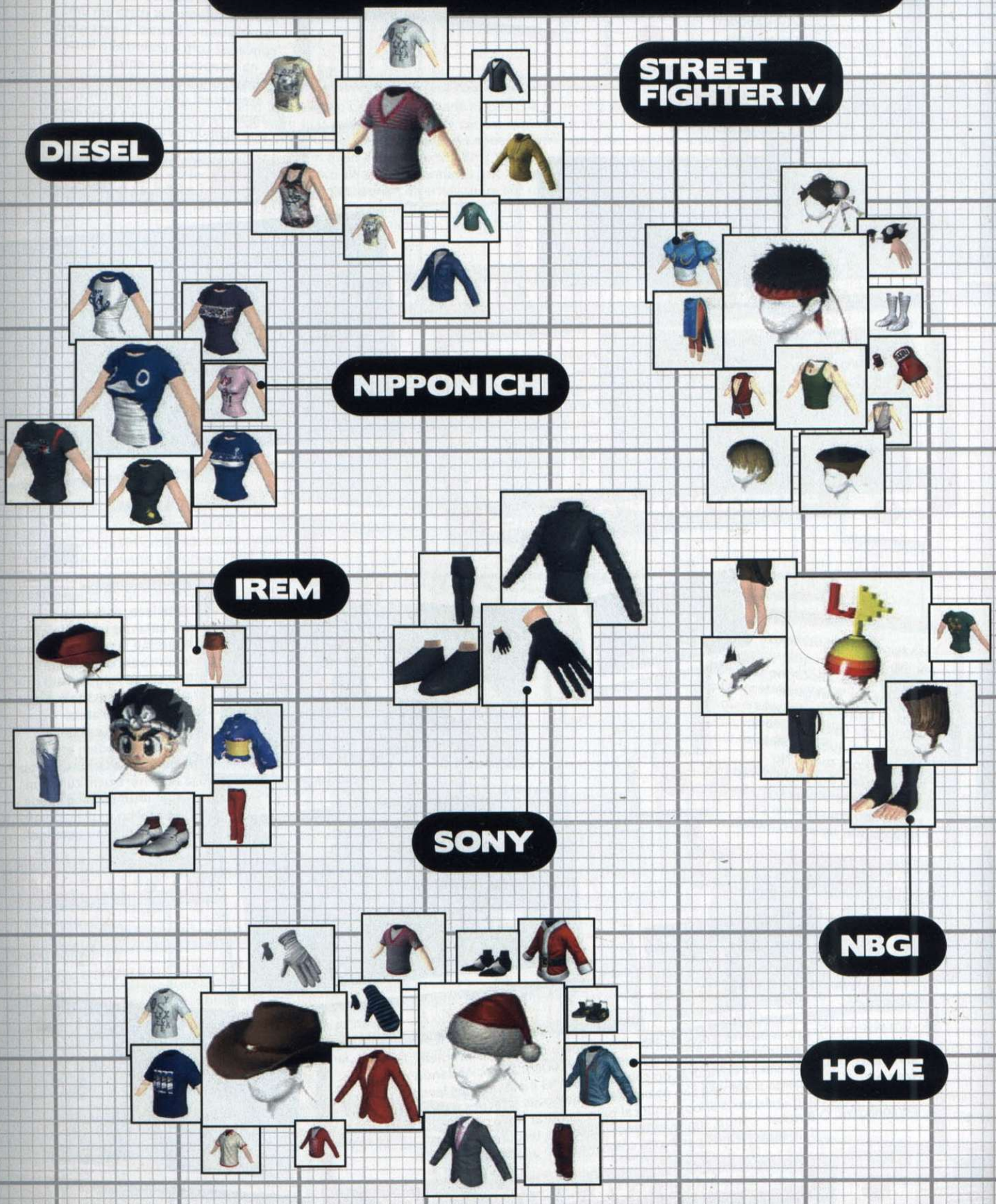
Um dos cenários mais interessantes da Home é também o que mais promete. Todo tematizado, esse estúdio simula a gravação do jogo *Resident Evil 5*. Andando por trás das casas, é possível ver as estruturas do cenário, câmeras e até pessoas lendo o roteiro. Mas o que mais chama a atenção são as promessas de novas atrações para a área. Duas delas já estão no ar: a Adam´s Shop, um local para comprar novos itens para o seu personagem. O Butcher´s Shop, um minigame de caça ao tesouro, é tão simples que dá dois escaravelhos para você colocar no seu apartamento.

RESIDENT EVIL 5 STUDIO LOT



ROUPAS PARA COMPRA

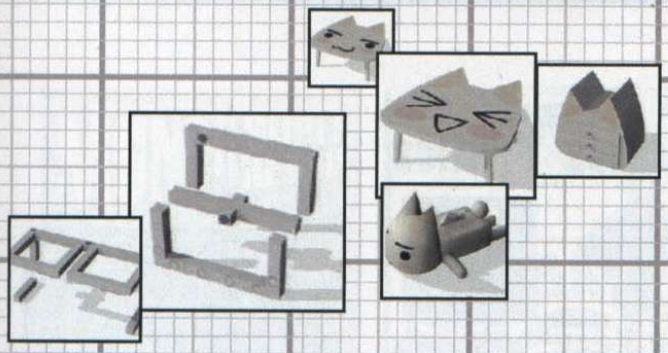
Ficar o mais diferente possível. Essa é a filosofia na Home. Roupas de marca, discretas, extravagantes e acessórios bizarros. As produtoras oferecem um pouco de tudo para que o seu personagem se destaque no meio da multidão de avatares neste gigantesco mundo virtual.

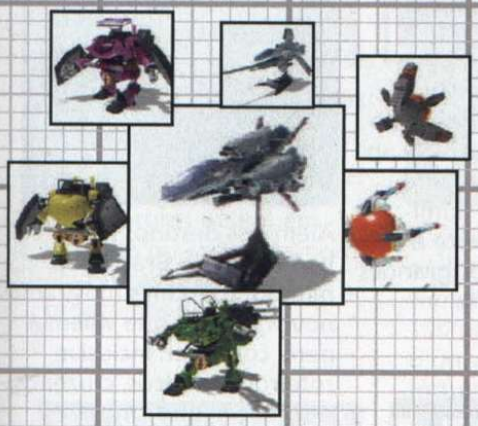


O conjunto de roupas mais raro é grátis. Trata-se dos itens que você ganha ao terminar os 20 níveis de Ice Breaker.

MÓVEIS E DECORAÇÃO

Seu apartamento na Home já vem com alguns móveis padrão e sem graça para você usar quantas vezes quiser. Mas como ninguém quer ficar com a casa igual a dos outros, uma infinidade de itens já está à venda nas lojas americanas, europeias e japonesas. Infelizmente, os melhores são japa.





PRÊMIOS

Alguns jogos dentro e fora da Home começam a oferecer itens extras para quem consegue superar certos desafios. Dá um pouco de trabalho, mas vale a pena!

RESIDENT EVIL 5

ICE BREAKER

ECHOCHROME

SONY

STREET FIGHTER IV

Para cada interesse, uma

Há 22 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.

A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.

A revista que vale por uma aula de fotografia. Tem tudo o que você precisa para se aprimorar profissionalmente. Desde esquemas de iluminação até o que é certo e errado, mostrado pelos grandes mestres da fotografia

Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.

A revista que leva o videogame a sério. você confere previews exclusivos, reviews, reportagens completas e dicas para Playstation 3,Wii, Xbox 360, PS1, PS2, PSP e PC.

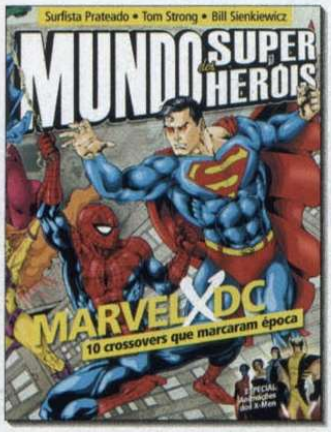
A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.

Há mais de 13 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.

A revista indispensável para artistas e designers. Traz portfólio de artistas do mundo inteiro, tutoriais passo a passo, reportagens sobre o universo da arte digital e o melhor da revista 3D World.

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade



Uma revista voltada aos fãs dos heróis em quadrinhos, da TV e do cinema. Tudo sobre os bastidores das HQs, autores e também histórias que não aparecem em outras revistas ou programas de TV

A mais completa revista exclusiva para games Nintendo do Brasil. São 100 páginas com tudo sobre o universo desta plataforma, incluindo seções sobre jogos antigos, detonados completos e detalhados.

PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de Playstation 3, PS2, PS1 ou PSP.

É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas de todas as categorias e cilindradas. Testes exclusivos, reportagens para você pilotar com segurança e tudo sobre o mundo das motos.

XBOX 360 é a Revista Oficial do Xbox no Brasil. Traz cem páginas de conteúdo exclusivo sobre o videogame da Microsoft. Previews, análises antecipadas dos lançamentos e dicas.

Com foco em web design, desenvolvimento e gestão web. a Revista W é indispensável para profissionais de internet. Traz reportagens, artigos e tutoriais exclusivos da revista britânica .NET.

A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV e informática.

A revista para quem busca uma alimentação equilibrada e consciente, com qualidade de vida para si e para o Planeta.

ou no site www.europanet.com.br

SPOILER

PARASITE EVE

Por Clárice dos Santos

DEPOIS NÃO VENHA CHORAR

Antes de começar a devorar esta matéria e descobrir os segredos de *Parasite Eve*, tenha em mente de que esta reportagem revela informações avançadas de roteiro, inclusive sobre os seus finais.

As mitocôndrias se rebelaram contra a humanidade e só uma policial pode combater esta ameaça celular

Apesar de muitos acreditarem que a Square-Enix só cria RPGs, a produtora também, vez ou outra, arrisca misturar a sua especialidade com outros gêneros. No caso da série Parasite Eve, a combinação de RPG e Survival Horror marcou uma geração.

No fim da década de 90, a mãe de *Final Fantasy* percebeu o surgimento e o grande sucesso deste estilo de ação com elementos de terror e resolveu arriscar neste novo estilo de game consagrado por *Resident Evil* e *Silent Hill*.

Parasite Eve surgiu timidamente e, infelizmente, não é citado entre os melhores do gênero em sua época, mas ainda assim recebeu o tratamento de superprodução pela Square. Sua trama mistura evolução, ciência, terror e mistério, mas a produtora incluiu alguns elementos de RPG para agradar a seus fãs mais tradicionais e dar um toque único ao projeto.

Aya em um momento caloroso

Biologia nos Games

Há milhões de anos, quando ainda éramos micro-organismos, um parasita invadiu nossas células, tornando-se uma de suas principais organelas: a mitocôndria. Sua função é retirar energia dos alimentos e da respiração para garantir a sobrevivência humana. Essa pequena bactéria possui DNA próprio, totalmente diferente do DNA da célula do ser vivo, um fato muito curioso para vários cientistas.

Curiosamente, quando há a fertilização, a mitocôndria presente no espermatozoide é perdida, ou seja, a mitocôndria presente em nossas células é sempre herdada da mãe. Os cientistas comprovaram que a mitocôndria teve seu surgimento na primeira mulher: Eve, o nome em inglês para Eva, a mesma do fruto proibido. Ela é "carinhosamente" chamada pelos cientistas de Mitocôndria Eve.

Hideaki Sena

Grande parte dos leitores nunca ouviu falar ou sequer leu algo na internet sobre Hideaki Sena. Sena é o autor do livro *Parasite*, lançado em 1995 no Japão e, dez anos mais tarde, traduzido para o inglês. Este livro serviu de inspiração para um filme e também para a série *Parasite Eve*.

O romance conta a história de Toshiaki Nagashima, um geneticista obcecado por seu trabalho e principalmente pelos seus estudos sobre "Eve". Sua determinação cresce ainda mais quando sua esposa, Kiyomi, sofre um grave acidente de carro e tem morte cerebral.

A moça estava inscrita para doação de órgãos e o seus rins foram requisitados pelo Dr. Takashi Yoshizumi para salvar a vida da menina Mariko, uma garota com 12 anos de idade e sérios problemas renais, cuja cirurgia anterior foi um fracasso devido a

O segundo game da série não fez tanto sucesso, mas muitas pessoas o jogaram mesmo assim. Verdade seja dita, todos...

rejeição do organismo ao órgão doado. Toshiaki aceita a doação sob a condição de ter o fígado de sua esposa, para realizar um experimento que fizesse sua esposa retornar à vida.

Após muitos desdobramentos e a evolução dos experimentos, Eve (que estava no corpo de Kiyomi, possuindo-a aos poucos) se manifesta no experimento de Toshiaki e também no corpo de Mariko, preparando o útero da garota para gerar um ser superior (Ultimate Being).

Nesse período, Eve também se apossa da assistente de Toshiaki durante uma conferência sobre Mitocôndria, notificando a todos que as mitocôndrias serão livres e que usaram os humanos para evoluírem. A raça humana não é mais útil para as mitocôndrias e Eve pretende destruí-la.

O filme *Parasite Eve* foi lançado em 1997 e é totalmente ao livro de Hideaki Sena. É quase impossível encontrá-lo à venda, por isso, se quiser matar a sua curiosidade, assista legendado em inglês no YouTube.

Parasite Eve

Um ano depois do lançamento do filme, a Square trabalhou em um novo game ainda com elementos de RPG mas com o enredo estilo Survival Horror, o que estava em alta na época. A desenvolvedora não decepcionou e *Parasite Eve* recebeu boas críticas da imprensa especializada, o que incentivou a Square a produzir uma sequência em 2000, *Parasite Eve 2*. A série também renderá um terceiro game, mas não há muitas informações.

A trama da série envolve pessoas transformadas em zumbis por um vírus terrível, uma cidade fantasma repleta de demônios, mitocôndrias de nossas células que se rebelam contra nós e mais eventos bizarros que somente Aya Brea e Eve podem explicar. Confira a seguir a trama do primeiro episódio de *Parasite Eve*.

Primeiro Dia

Está tudo calmo em Nova York. No início do game, uma bela moça de cabelos loiros sai de uma limusine com seu acompanhante. Aya Brea, uma policial novata, decide, sem motivo aparente, ir à ópera e assistir ao espetáculo em cartaz.

Ela se sente estranha, mas pensa que não tem com o que se preocupar e entra no teatro com seu acompanhante. A prova de que os instintos da policial são realmente aguçados é revelada no início do espetáculo, quando o evento mais bizarro já visto em um palco acontece: Melissa, a atriz principal, olha para Aya no auditório e seus olhos castanhos se tornam verdes. Imediatamente, o público e elenco explodem em combustão espontânea; com exceção de Aya, Melissa e o "namorado" da policial (mais tarde Aya descobre que ele fugiu no momento do acontecimento, gritando como uma moça).

Aya vai atrás da atriz e logo descobre que ela não se chama mais Melissa; e se entitula Eve. Eve diz à policial que suas células estão se comunicando. Sem entender, Aya se sente esquisita e estranhos poderes despertam no corpo da policial. Eve tem o dom de manipular o corpo de animais e transformá-los em monstros, poder que usa para atacar Aya sem piedade.

Aya desconhece seus poderes, mas é a única capaz de deter Eve

Em um segundo encontro, ainda no teatro, Eve banca a vilã enigmática e que Aya despertará e se unirá a ela. Ao longo do caminho, Aya encontra ratos e pássaros, cujos corpos foram modificados pela presença de Eve. Após a vilã desaparecer, Aya sai como a única sobrevivente da tragédia.

Segundo Dia

Após o incidente no teatro, Aya volta ao trabalho, enquanto as investigações sobre a noite passada continuam repercutindo. A policial descobre que Melissa não possui parentes ou amigos. Como Eve citou mitocôndrias, Aya e Daniel, parceiro de Aya, vão ao museu atrás do Dr. Klamp, um cientista especialista neste campo da biologia; ela não consegue pistas óbvias, mas ao menos aprende bastante sobre o assunto.

Voltando à delegacia, a única pista que Aya recebe é que, neste dia, estava agendada uma apresentação da peça de Melissa no auditório do Central Park, o que leva Daniel, parceiro de Aya, ao desespero. Daniel lembra-se de que sua ex-mulher e o filho estavam no Central Park para assisti-la e sai em disparada para o local, junto com Aya.

Chegando ao local, a dupla encontra corpos carbonizados e, para piorar, os animais do local já haviam sido transformados em monstros horríveis; confirmando a presença de Eve no local.

Ao encontrar a vilã, Aya presencia todos os presentes "derreterem", tornando-se uma espécie de massa uniforme. Ela encontra Eve no palco, mas a vilã some, fazendo com que Aya encare mais uma porrada de ►

CHOQUE A cena do massacre no teatro era bastante violenta para a época. Ela não é mais tão gráfica para os padrões atuais, mas sua boa direção ainda impressiona.

... queriam só ver a cena de banho de Aya. Não disfarce que você não nos engana.

SEXY Parasite Eve 2 contou com uma versão mais sensual e provocante de Aya Brea, em uma atitude desnecessária da Square para atingir um público maior que o do game anterior.

inimigos até reencontrar a vilã. Durante este tempo, os poderes de Aya se desenvolvem e a vilã, que reaparece triunfante em uma carruagem, percebe essa evolução. Aya tenta recrutar a policial para a sua batalha contra os humanos, mas a conversa rola de forma violenta e a carruagem capota. Aya desmaia e Eve desaparece.

Além das centenas de mortes do público local, o ataque de Eve deixou graves cicatrizes para Daniel, que descobriu que sua ex-mulher faleceu durante o ataque. Felizmente, Ben, o filho, sobreviveu, pois passou mal pouco antes do ataque e saiu do local. Voltando à delegacia, a polícia ordena a evacuação completa da cidade, pois os poderes de Eve estão cada vez mais apocalípticos e ela está controlando um monstro titânico formado pelos corpos dissolvidos de suas vítimas.

Terceiro Dia

Após ter perdido a consciência na colisão da carruagem, Aya acorda em uma casa abandonada no Soho; e se depara com Kunihiko Maeda, um cientista que veio direto do Japão ao saber sobre os eventos ocorridos em Nova York, muito semelhantes aos que aconteceram anos atrás, no Japão. Durante a conversa, o japonês cita os eventos que ocorreram no livro e no filme *Parasite Eve*.

Aya e o cientista vão ao laboratório de Klamp, no museu, para Maeda fazer experimentos. Ele pega o "gel" que estava na roupa de Aya – provavelmente de Eve – e testa com suas células e as da moça: Eve ataca as células de Maeda, mas as de Aya não permitem que Eve as ataque. Maeda chega à conclusão que Eve só não ataca as suas próprias células. Dr. Klamp, que não saiu da cidade, retorna ao laboratório e os três saem de lá.

De volta à delegacia, Aya descobre que Eve atacou o local e enfrenta Sheeva, um dos cães dos policiais que foi transformado em um monstro de três cabeças, estilo Cérbero.

Quarto Dia

Após salvarem a delegacia do ataque, Maeda diz que o ataque pode ter sido para distrair os policiais para que Eve possa ir atrás de algum esperma para gerar o Ser Supremo, como tentou há anos no Japão. Como as mitocôndrias são parasitas no corpo de Melissa, o corpo não vai durar muito e a inseminação deve ser feita rápido.

Aya e Maeda vão até o hospital impedi-la. Entrando no hospital, Aya salva alguns sobreviventes e corre para o banco de esperma. Em seu destino, ela se surpreende ao encontrar dados sobre a sua mãe, Mariko Brea, e a irmã, Maya (será esta Mariko a mesma do filme?).

A policial reencontra Eve no telhado do hospital e ela foge com uma amostra de esperma.

Saindo do hospital, Daniel vai buscá-los e conta que Warner, um dos detetives, descobriu que um médico foi demitido do hospital por vender fichas de pacientes e que Melissa foi vista indo ao museu várias vezes, tarde da noite. Com esta nova pista, além de Eve, os policiais vão atrás de Klamp para solucionar o caso.

A atriz Melissa Pierce antes de Eve

Quinto Dia

Aya e Maeda vão a Chinatown em busca de Eve. No local, a dupla encontra um rastro esquisito que leva ao esgoto. Aya segue a pista e vê um monstro que se move rapidamente. Ao segui-lo, Aya descobre o seu destino: o museu.

Ao chegar, ela vê o monstro (uma espécie de gelatina) se apossar do esqueleto de um T-Rex, fazendo-o voltar à vida. Aya então percebe que há mais alguém no laboratório de Klamp e entra rapidamente. Maeda surge no local, dá uma arma e explica algumas coisas sobre Klamp, como uma amostra do sangue de Maya, cujo código de pesquisa se chamava "Eve". Na verdade, Klamp estava escondendo as células do fígado de Maya por todos esses anos e uma de suas pesquisas visava a criação de um espermatozoide sem a mitocôndria masculina, para que Eve pudesse engravidar com sucesso.

Klamp os encontra no laboratório, ataca a policial (que é salva por Daniel bem na hora) e este relata seus planos de ajudar Eve a gerar o "Último Ser" e acabar com os "humanos patéticos". Após o sucesso de seu experimento, o cientista queima espontaneamente na frente de todos e Aya tem que destruir o T-Rex possuído.

Sexto Dia

Com a morte de Klamp e o deslocamento da massa que deu vida ao esqueleto de T-Rex para fora do museu, Aya, Daniel e Maeda vão ao novo esconderijo de Eve: a Estátua da Liberdade. Aya descobre que a vilã escolheu este lugar para dar à luz.

A vilã é derrotada por Aya e desmancha-se. Aliviados, a heroína vai embora de carona em uma navio da Marinha e está pronta para voltar à sua vida. Infelizmente, a destruição de Eve não significou o fim de tudo.

A massa criada por Eve (aquela que deu vida ao T-Rex) ainda existe e estava

Tecnicamente, mitocondrias fazem respiração celular e não podem ser as responsáveis por mutações. Mas pior do que...

refugiada na água, onde gerou a criatura chamada Ultimate Being.

Com várias pessoas mortas e navios destruídos pela presença do ser maligno, os sobreviventes lutam para salvar suas vidas e Aya fica para enfrentá-lo. Durante a luta, a heroína recebe balas feitas por Maeda com as células dela mesmo e as usa para enfraquecer o filho de Eve, dando tempo para a policial explodir o Navio com o ser junto. Aya, enfim, escapa com vida.

Após o ocorrido, Aya, Daniel, Maeda e Ben chegam à ópera para continuar a assistir ao espetáculo que Melissa protagonizava. Durante a peça, perto da cena em que Eve se manifestou anteriormente, Aya se levanta e os presentes ficam alterados pela sua presença. Será que a policial foi tomada por Eve?

Parasite Eve 2

Alguns meses após o incidente com Eve, Aya é chamada para trabalhar no Time de Omissão e Investigação de Mitocôndrias (MIST), utilizando seus poderes adquiridos pela sua mutação na luta contra a ameaça das mitocôndrias.

Desde sua entrada na MIST, Aya sempre trabalhou sozinha por causa de seus poderes. Ela tenta não usá-los na frente de outras pessoas, mas é difícil disfarçá-los: ela nunca fica doente e também não envelhece. A falta da utilização de seus poderes, acabaram criando um bloqueio e os deixou mais fracos se comparados aos do game anterior.

Três anos após o primeiro evento, parecia que a ameaça havia desaparecido... mas a vida de uma heroína nunca é fácil.

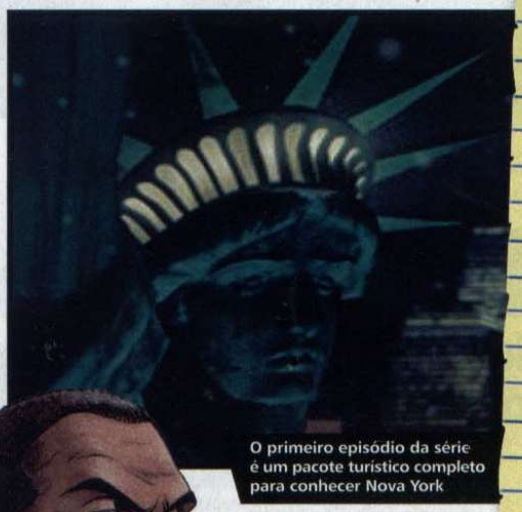
Aya é enviada à torre Akropolis, onde encontra uma equipe da SWAT abatida por NMC (Neo Mithocondrial Creatures). Esses NMCs podem assumir a forma humana e ela encontra outro tipo de espécie, o ANMC, uma criatura mitocondrial artificial. Esta criatura destrói a torre, mas Aya escapa com seu atual parceiro, Rupert.

Seguindo uma pista até a cidade de Dryfield, Aya encontra o local infestado de NMCs e conhece alguns sobreviventes, entre eles Kyle, um investigador que está numa missão à procura de "O Abrigo", um lugar subterrâneo que pode ser a resposta pelos recentes ataques de NMCs.

Em Dryfield, eles encontram uma mina que é a entrada do lugar e descobrem que os ANMCs são resultados de experiências para criar seres superiores. Dessas experiências, foram criados os soldados cyborgs Golems.

Explorando mais o local, Aya entra em Neo-Ark, local infestado de criaturas e, ao longo do caminho, se depara com uma garota, Eve, criada com seu DNA, que mais tarde se tornaria o último chefe do game. Aya destrói todas as criaturas e Dryfield é "varrida" do mapa por uma arma satélite lançada sob ordens do presidente dos EUA.

Quando tudo acaba, podemos notar um clima de romance entre Aya e Kyle.



O primeiro episódio da série é um pacote turístico completo para conhecer Nova York

3rd Birthday

Após longos anos desde o segundo episódio, a Square anunciou, em 2007, o terceiro *Parasite Eve*. A ideia inicial era de lançá-lo para celulares, mas, para a felicidade dos gamers, foi anunciado em 2008 que Aya Brea dará as caras no PSP.

O primeiro mostra Aya entrando em uma igreja (vazia, por sinal), vestindo um vestido de noiva e um longo véu. A igreja começa a ruir e a heroína saca sua arma (acessório de noivas heroínas) e aponta para um inimigo que não aparece no vídeo.

O segundo trailer, exibido na Tokyo Game Show '08, mostra mais detalhes sobre os gráficos e o ambiente do game. Novamente, ela terá que lutar contra os golems para impedir que uma nova infestação de NMCs ocorra com a criação de um novo laboratório na Antártida. ◄

O Diário de Melissa Pierce

Domingo, 02 de Novembro

O show de Natal está pronto. Este tem sido o meu sonho!
A atriz principal tem uma apresentação solo no Teatro no Central Park, eu tomei toda aquela medicação para chegar aqui. EU TENHO que conseguir o papel principal. Venderei minha alma ao diabo se precisar.

Segunda, 17 de Novembro

O elenco foi anunciado e Suzanne e eu temos papéis duplos.
Eu quero atuar sozinha, mas todos sabem que ela é boa...

Sexta-Feira, 21 de Novembro

Acho que estou exagerando. Por algum motivo, meu corpo está esquentando muito. Melhor tomar mais remédios.

Sábado, 6 de Dezembro

Eu desmaiei hoje. Perdi a consciência depois que meu corpo esquentou. Não ligo se eu morrer.
Eu só quero continuar com esse show.

Quarta-Feira, 10 de Dezembro

Eu desmaiei de novo...
Eles me disseram para ir ao médico e descansar um pouco.
Se isso continuar, Suzanne vai definitivamente pegar meu papel.
Eu preciso melhorar. É melhor eu tomar bastante medicação hoje à noite.

Quinta-Feira, 11 de Dezembro

Suzanne foi queimada em um incêndio no seu apartamento.
Será que é porque eu queria tanto o papel? Deus, me perdoe...

Quarta-Feira, 17 de Dezembro

Parece que estarei no comando.
Melhor tomar mais remédios e trabalhar isso.

Terça-Feira, 23 de Dezembro

Noite de abertura. Tudo ocorreu facilmente.
Amanhã é a noite de Natal. Nós teremos o maior público da temporada. E... eu tenho a apresentação solo no dia seguinte no Central Park. Mas não estou me sentindo bem. Melhor eu melhorar se quero continuar com isto.

DANIEL **Há poucos personagens no primeiro episódio de Parasite Eve (se comparado a outros RPGs), mas Daniel, o policial amigo de Aya, preenche o espaço de vários estereótipos e age como policial durão, pai desligado, amigo leal e até como sósia do ator Danny Glover.**

Por Pablo Raphael

Na boa, acho que você deveria vestir algo com mais proteção.

Que proteção, mano? Posso pegar as balas e atirar de volta! Tremendo vacilão, esbanjão, você!

LENDA Dizem que 50 Cent já sobreviveu a ser baleado inúmeras vezes. Pelo menos assim é mais fácil engolir que um rapper consegue entrar e sair vivo de uma zona de guerra.

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Tiro	Arsenal ★★★★★	
	Design de Cenários ★★★★★	
	Inteligência Artificial ★★★★★	
	Multiplayer ★★★★★	
	Sistema de Danos ★★★★★	

NOTA FINAL 7,0

50 CENT BLOOD ON THE SAND

Produtora: Swordfish Studios
Distribuidora: THQ

O rapper bandidão vai ao "Oriente Médio" provar que ninguém sacaneia suas turnês ou rouba suas joias

O rapper 50 Cent se aventurou pela primeira vez nos games durante a geração passada, com o traumático e genérico *Bulletproof*. O rapper decidiu investir pesado em uma nova tentativa, mas não foi desta vez que ele acertou; mas ainda assim é bem melhor do que a primeira experiência.

A história do jogo existe para justificar as aventuras do "gangsta" pelo Oriente Médio. Ou quase isso, já que não é um Oriente Médio de verdade, mas um lugar bem parecido. Na prática, é um alívio cômico inesperado – e não planejado – entre uma fase e outra. 50 Cent e seu grupo, a G-Unit, estão em turnê por esse país estrangeiro (que parece o Iraque, mas não é).

Ao final do último show, tomam um calote milionário do promotor do evento. O empresário explica que foi roubado durante o show. 50 Cent não titubeia e coloca o cano de sua escopeta na cara do empresário e assim recebe como pagamento uma exótica caveira cravejada de diamantes. Minutos depois, o grupo é emboscado no meio da rua e a caveira é, enfim, "subtraída" das mãos de 50 Cent por uma ladra ágil e feiosa. Nosso herói não deixa barato, pega sua arma e vai atrás da bandida, derrubando um exército inteiro de "terroristas" pelo caminho.

Referências

Blood on the Sand começa esquisito como você percebeu e a trama não fica melhor que isso, mesmo com a aparição de um mercador de armas latino, um gigolô "pimp" que comanda a única boate de strip-tease da zona de guerra e de um grupo de mercenários russos, entre outras figuras curiosas.

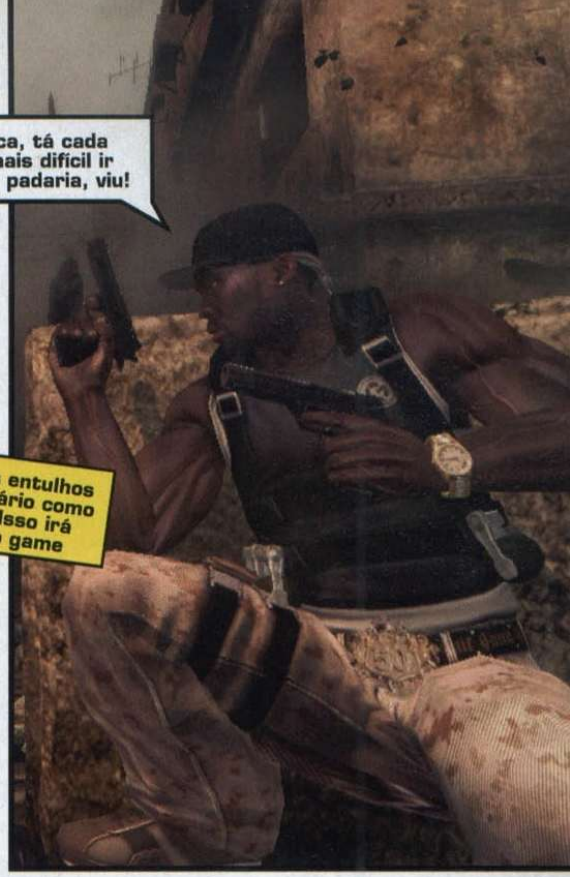
Nos trechos finais, a história fica confusa e com pontas soltas, mas nada que estrague (mais) a experiência. O enredo é só uma obrigação contratual e motivo para dar umas risadas com o rapper boca-suja e canastrão.

O forte de *50 Cent: Blood on the Sand* é a jogabilidade. Não há nada de novo ou revolucionário nesse quesito, apenas o uso de mecânicas que funcionaram muito bem em outros games. Temos o sistema de cobertura consagrado por *Gears of War*, as vantagens do modo cooperativo de *Army of Two*, a câmera lenta de *Stranglehold* e o sistema de combos e jogabilidade arcade de *The Club*. Por incrível que pareça, a mistura desses elementos funciona muito bem.

50 Cent e um de seus parceiros da G-Unit – controlados pelo PS3 ou por um amigo, jogando em tela dividida ou online – atravessam os estágios detonando os inimigos com pistolas, submetralhadoras, escopetas, fuzis, rifles, metralhadoras e bazucas, além de granadas e coquetéis molotov. A variedade do arsenal é ampliada com ocasionais balas explosivas e incendiárias e com as fases cheias

As lutas na base da porrada são eficientes

Desafiando a lógica, 50 Cent gerou um bom game de ação. Já podem lançar um game de luta da Hanna Montana ou...



PROTEÇÃO Use os entulhos do cenário como escudo contra tiros e explosões. Isso irá facilitar muito o seu progresso no game

de om veículos, tanto em terra quanto no ar, a bordo de um helicóptero de combate.

Um detalhe curioso é que 50 Cent xinga muito durante todo o jogo e ainda há um botão para soltar outros palavrões aleatórios. Para completar, é possível ampliar o vocabulário de Fifty, comprando novos "adjetivos" mais elaborados na loja de armas de *Blood on the Sand*.

Os inimigos por si só representam pouco desafio, já que a Inteligência Artificial não é das melhores, ainda mais que o jogador tem a sua disposição não só um arsenal extenso e bastante munição, mas também ataques corpo a corpo. Basta aproximar-se de um oponente e apertar o botão indicado na tela para dar início a uma finalização rápida e brutal, mas fácil de aplicar, já que só é necessário apertar o mesmo botão no timing correto.

Para tornar o jogo um pouco mais desafiador, há os Scenarios, pequenos objetivos paralelos que surgem durante a partida; como, por exemplo, eliminar todos os soldados de uma área em um determinado tempo. Também há alguns colecionáveis, na forma de pôsteres e alvos, que estimulam a exploração dos cenários, já que a ação é bastante linear.

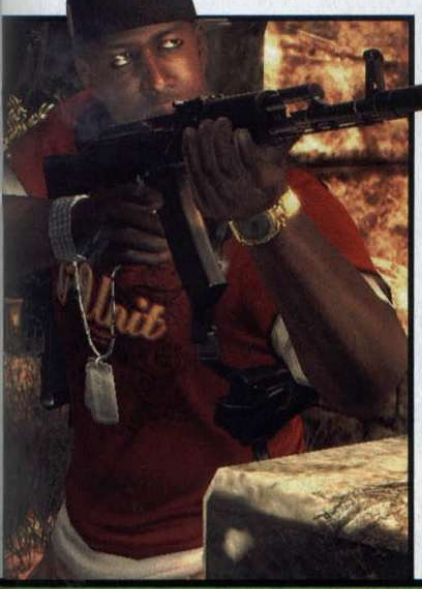
O maior defeito está na repetição excessiva de certos elementos, principalmente nas batalhas contra os chefes. Encarar um helicóptero usando o seu lança-foguetes é divertido, mas fazer o mesmo em todos os chefões é o cúmulo da falta de imaginação

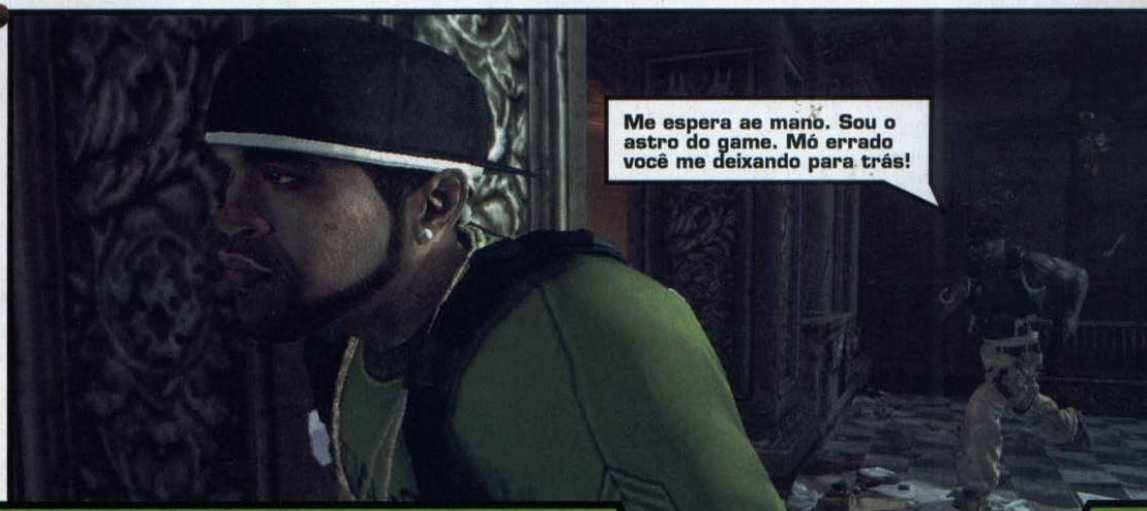
Dá para o Gasto

O jogo tem gráficos bem-feitos, com destaque para os modelos de 50 Cent e de seus colegas, Tony Yayo, Lloyd Banks e DJ Whoo Kid, todos extremamente detalhados. Os cenários são caprichados, com muitos elementos na tela. A qualidade está acima da média para um jogo licenciado, mas ainda apresenta problemas como a falta de expressão dos heróis em alguns momentos, quedas de frame rate e loadings inexplicáveis no meio da ação.

A trilha sonora, como não poderia deixar de ser, é composta por músicas de 50 Cent. São 40 faixas, sendo que dezoito delas são inéditas, entre sobras de álbuns e composições produzidas para o game. Prato cheio para quem gosta do rapper. Numa das poucas ideias originais do jogo, é possível substituir a playlist oficial por outras músicas que o jogador tiver no HD do seu PlayStation 3. Obrigado, Fitfy!

Não há nada em *50 Cent: Blood on the Sand* que não tenha aparecido em outros jogos. Por sorte, a mistura funciona e o resultado é um game divertido e ágil, capaz de entreter por uma boa tarde de domingo. Os colecionáveis e os extras ainda garantem horas extras de diversão. ◄





um de corrida de demolição da Celine Dion, que há chances de saírem bons também.

Por Pablo Raphael

Watchmen é melhor que o Cavaleiro das Trevas, não discuta mais!

ESTILO Rorschach é mais brutal enquanto o Coruja tem mais estilo. Em termos técnicos, Rorschach é melhor para atacar, enquanto o Coruja é muito eficiente em defesa e contra-ataque.

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Ação	Enredo ★★★★★	
	Inteligência ★★★★★	
	Atrações Extras ★★★★★	
	Câmeras ★★★★★	
	Chefes ★★★★★	

NOTA FINAL 4,0

WATCHMEN THE END IS NIGH

Produtora: Warner Bros.
Distribuidora: Warner Bros.

Muito estilo e informações bacanas, porém limitado a um game com ação bastante restrita e entediante

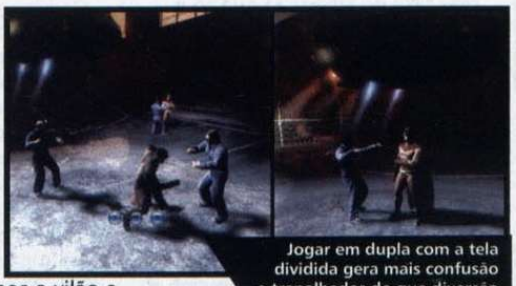
A ideia por trás de *The End is Nigh* é interessante: apresentar os eventos que antecedem a história dos quadrinhos e do cinema. O roteiro foi entregue ao veterano Len Wien, editor da história original. Para garantir ainda mais fidelidade à obra, as referências visuais para o jogo foram criadas pelo próprio Dave Gibbons, desenhista da série. A Warner também apostou em distribuir o jogo via download, em episódios vendidos pela PlayStation Network.

Em *The End is Nigh,* a história gira ao redor da dupla Nite Owl e Rorschach, dois vigilantes que juntaram forças para acabar com os criminosos de Nova York. A ação acontece antes da Lei Keene, quando os heróis uniformizados ainda tinham liberdade para sair por aí e bater nas pessoas em becos ou no porto da cidade.

A dupla começa o jogo invadindo a penitenciária de Sing Sing durante uma rebelião e atravessa a cidade arrebentando a cara dos bandidos, até chega ao maligno Underboss. Essa história faz parte da cronologia oficial de *Watchmen* e a "queda do Underboss" é citada em algumas conversas de Nite Owl nos quadrinhos, mas só agora, no jogo, vemos o vilão e como Rorschach e Nite Owl deram um fim em suas atividades.

As cenas de animação entre as seis fases do jogo são desenhadas no mesmo estilo artístico da história original, com cores fortes e traços retrô. Isso pode agradar aos fãs dos quadrinhos mas muitos jogadores torcerão o nariz. Perto da modelagem 3D do resto do jogo, essas cenas parecem simples animações em Flash.

O jogo em si é bastante simples. O jogador escolhe entre Nite Owl e Rorschach e parte para cima dos bandidos, avançando por estágios sem maiores complicações, além do ocasional e manjado puzzle com alavancas ou de um minigame de arrombar fechaduras. A escolha do personagem faz diferença na jogabilidade, já que cada um tem seu próprio estilo de luta. O psicótico Rorschach enfrenta vários inimigos ao mesmo tempo e se vale de qualquer coisa que encontrar pelo cenário para golpear os marginais. Já Nite Owl é um lutador mais refinado, porém prefere eliminar seus adversários um a um. O jogador tem a sua disposição ataques fortes, fracos e combos simples de executar, o que rapidamente transforma a jogatina em puro esmagamento de botões. Para incrementar um pouco as coisas, há uma barra de Power-Up que, uma vez preenchida, permite ataques especiais: Rorschach entra em um estado "Rage" e fica mais forte, resistente e, se isso é possível, mais violento, enquanto Nite Owl libera descargas elétricas de seu uniforme, eletrocutando todos ao redor.



Jogar em dupla com a tela dividida gera mais confusão e trapalhadas do que diversão

O jogo tem um sistema de finalizações que rende alguns dos seus melhores momentos. Basta apertar o botão que aparece sobre o inimigo para executá-lo. Há uma boa variedade desses golpes e todos envolvem quebrar os ossos dos adversários.

São ideias legais, capazes de entreter durante um estágio, mas o problema de *Watchmen* é que o jogo é só isso, por longas duas horas. O que é divertido no começo torna-se cansativo de tanto que se repete. Os inimigos são sempre os mesmos, só mudam de roupa. ◄

Já foi anunciada a segunda parte do game *Watchmen*, mas nenhuma novidade no jogo foi mencionada.

SITE 100% SEGURO
www.GameOne.com.br
STREET FIGHTER IV
PLAYSTATION 3
ENTREGAMOS
(19) 2122-5252
Televendas
SEDEX
Até 6x sem juros no cartão**
Até 12x sem juros no cartão**
Até 10x sem juros no cartão**
Cheques em até 15x*
VISA
Losango
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br
**O número de parcelas ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto. *Financiamento com cheque aprovado por Losango. Imagens meramente ilustrativas.

Por Amer Houchaimi

RESISTANCE RETRIBUTION

Produtora: SCEI
Distribuidora: SCEI

INFECÇÃO Jogar no modo Infected dá uma cara nova ao jogo. O único problema é que toda vez que desligar o PSP, você terá que conectá-lo novamente ao PS3 para continuar jogando neste modo.

Essas operações à laser nos olhos são ótimas! E sem efeitos colaterais (eu acho...)

Adaptação inteligente do ritmo de ação do PS3 para o controle do PSP

Se você foi um dos felizardos que conseguiram um PS3 logo em seu lançamento, deve ter passado um bom tempo jogando *Resistance: Fall of Men*. O primeiro *Resistance* era um FPS razoavelmente comum, mas sua história, que coloca tropas militares da Segunda Guerra Mundial enfrentando invasores alienígenas, sem dúvida ganha muitos pontos por originalidade.

Resistance 2, lançado recentemente, se tornou um dos games mais badalados do PS3 e uma versão para o portátil da Sony foi anunciada, o que fez alguns fãs ficarem céticos. Ninguém nega o poder do PSP, mas seria ele capaz de replicar com fidelidade os tiroteios insanos do jogo que foi lançado em seu irmão maior?

Bem, este é o ponto que vai surpreender muitas pessoas. *Resistance: Retribution* não tenta se igualar aos outros jogos da série, ele sequer é um FPS, mas sim um jogo de tiro em terceira pessoa.

Tal escolha de design foi uma excelente pedida, pois evita as comparações que nasceriam caso este game apenas "duplicasse" a jogabilidade dos outros da série e, dessa forma, *Resistance: Retribution* tem a chance de brilhar por seus próprios méritos, que, diga-se de passagem, não são poucos.

O enredo conta a história de James Grayson, membro dos Fuzileiros Reais Britânicos que foi forçado a matar seu irmão quando ele foi transformado pelos Chimera. Traumatizado, ele desertou e passou a explodir bases dos Chimera por conta própria, até que foi capturado por seu exército e levado à Corte Marcial. Ele recebe uma segunda chance quando a resistência europeia, os Maquis, buscam sua experiência em lidar com o inimigo para libertar Paris, algo que Grayson relutantemente aceita.

O sistema de mira foi adequado com excelência e depende de poucos botões

O enredo não ganha nenhum oscar, mas é bem trabalhado o bastante para manter o jogador interessando, além de funcionar como uma ponte perfeita entre os dois títulos do PS3.

O visual do jogo é espantoso, todos os personagens e cenários são muito bem construídos e diferentes e fazem excelente uso de bons efeitos de luz e sombra.

A jogabilidade flui muito melhor que o esperado. Uma vez que o PSP não possui todas as opções disponíveis em um Dual Shock, os programadores tiveram de distribuir funções pelos controles do portátil.

Para mover a câmera (algo normalmente feito com a alavanca analógica direita), é preciso usar os botões. Embora não seja prático como o uso de um analógico, não é algo que complique a jogabilidade e é fácil se acostumar a isso.

A mira é automática e a ação e buscar cobertura pelo cenário também. São decisões de design que compensam um bocado os controles mais limitados do jogo e ajudam a ação a fluir de forma muito mais eficiente.

A ação em *Resistance: Retribution* rola de maneira excelente. Há um enorme arsenal de armas a sua disposição e munição à vontade pelos cenários, o que lhe permite atirar como se não houvesse amanhã, sem ficar com medo de acabar desarmado.

O melhor de tudo é que é possível voltar a fases que já tenham sido terminadas e usando armamento de etapas mais avançadas do game. A perspectiva de pura apelação envolvida nesta opção aumenta em muito o fator replay do jogo. ◄

AVALIAÇÕES

Técnica			
	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★	
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★	
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★	

Tiro	
Arsenal ★★★★★	
Design de Cenários ★★★★★	
Inteligência Artificial ★★★★★	
Multiplayer ★★★★★	
Sistema de Danos ★★★★★	

NOTA FINAL 9,0

Resistance: Retribution possui vários mini objetivos que funcionam como os troféus do PS3.

RICKY Games

ricky.games@hotmail.com - www.rickygames.com.br

- Shopping Campo Limpo, Estrada do Campo Limpo, 459 - loja 278 - 0XX-11-8267-8654
- Shopping Plaza Sul- Praça Leonor Kaupa, nº 100 - loja G1B9- 0XX-11-5073-4754
- Shopping Fiesta - Av. Guarapiranga nº 752 - loja 61- 0XX-11-5687-4471
- Boa Vista Shopping - Rua Borba Gato , nº 59- loja 201- 0XX-11-5523-6184

Por Amer Houchaimi

REPLAY O game possui personagens secretos e cada um adiciona sua própria cena ao final o jogo. Vai ser preciso jogar muitas vezes para ver todos os finais disponíveis.

STAR OCEAN SECOND EVOLUTION

Mais uma prova de que o PSP é o melhor console para RPGs do passado

Produtora: Square Enix
Distribuidora: Square Enix
Por Leandro Rodrigues

Star Ocean Second Evolution é o remake de *Star Ocean: The Second Story*, lançado para PS1. A história foca nos personagens Claude e Rena. O rapaz está em uma expedição espacial quando ativa um artefato alienígena e é transportado para outro mundo, onde encontra uma menina sendo atacada por um monstro e a salva. Os dois se tornam amigos e partem em uma longa jornada onde encontram diversos companheiros, até que precisam então enfrentar um grande mal.

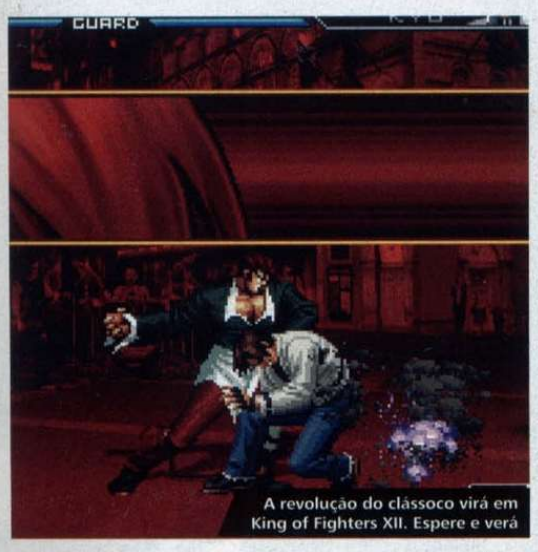
Star Ocean Secon Evolution é um título com dez anos de idade e seu envelhecimento é notável. Os personagens são em 2D enquanto os cenários são em 3D, mescla esta que já não funciona tão bem hoje quanto na época em que gráficos 3D ainda estavam em sua infância.

O áudio também sofreu um pouco. Ao ser convertido para o PSP, a trilha sonora perdeu parte de sua qualidade e já não soa tão impressionante quanto na época. Por outro lado, o jogo está com nova dublagem, que embora não seja tão estelar quanto a de outros títulos recentes, já se mostra melhor que a original.

Mesmo parecendo um pouco primitivo no ponto de vista técnico, o título faz uso de um recurso que ainda se mostra mal-utilizado hoje em dia: contar a história de dois pontos de vista diferentes.

No início da aventura, é possível escolher jogar com Claude ou Rena. A aventura é a mesma, mas os caminhos tomados e companheiros recrutados com cada um se tornam diferentes, o que aumenta um bocado o fator replay do jogo.

Diga-se de passagem, as batalhas são em tempo real. Você controla seu protagonista durante a ação e decide quais serão seus ataques, enquanto seus amigos usam um comportamento que pode ser predeterminado nos menus antes das lutas. **NOTA: 7,5**



A revolução do clássoco virá em King of Fighters XII. Espere e verá

KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

Produtora: SNK Playmore Distribuidora: SNK
Por Amer Houchaimi

Bela releitura de um título que não brilhou como poderia em sua época

King of Fighters é uma série que existe há bons 15 anos e fez muito pouco para se atualizar nesse período de tempo. Muitos fãs consideram que o ponto mais baixo da franquia *King of Fighters* foi a versão lançada em 2002. Tenham eles razão ou não, foi justamente este título que a SNK Playmore decidiu revitalizar para o PS2.

Algumas mudanças são notáveis. Os cenários são todos novos e muito mais bonitos que no *KoF 2002* original, mas o visual dos personagens é exatamente o mesmo de antigamente. Mesmo os mais fanáticos admiradores da série não podem negar que os sprites antigos dos personagens já cansaram e deveriam ter passado por uma reformulação.

A novidade mais notável aqui é o número massivo de personagens selecionáveis. O jogador tem a sua disposição mais de 50 lutadores diferentes, vindos de todas as versões da série que foram lançadas até o ano de 2001. Mesmo com este número burlesco de lutadores, algumas ausências são notáveis, como Eiji Kisaragi, Wolfgang Krauser, Mr Big, Orochi e o time norte-americano. **NOTA: 7,5**

KoF é a mesma coisa há 15 anos e continuamos jogando. A SNK colocou alguma coisa na nossa água, não é possível...

CENTER
"Desde 2001"
MODERN WARFARE 2
www.fastcenter.com.br
Assistência técnica especializada
CONHEÇA
NOSSA NOVA LOJA:
Rua Sta. Ifigênia, 269
Loja 14
Como chegar na Fast Center?
SEDEX para todo Brasil
SEDEX
Rua Sta. Ifigênia, 64 - Loja Bb1 e Bb2 - Tel.: (11) 3227-4676
Rua Sta. Ifigênia, 51 - Loja 30 - Tel.: (11) 3227-2214
Visite também a Casa do Micro
Av. Dr. Antônio Maria de Laet, 281 - Tucuruvi
Tel.: (11) 2205-4444

ATUALIZE O SEU PES 2009

Por: André Forte

Acrescente o Corinthians All-Star ao seu PES 2009 e descubra se ele pode encarar a seleção brasileira de 70

PELÉ

RIVELLINO

BIRO-BIRO

RINCON

VAMPETA

Sa partir dessa edição, a **D&T** vai presentear seus leitores com atualizações exclusivas criadas pela nossa equipe. Todos os meses criaremos novidades ligadas principalmente ao futebol brasileiro e aos grandes craques de nossa história. Assim, o seu PES 2009 nunca será o mesmo.

Nesse primeiro mês, homenageamos o Esporte Clube Corinthians, ou se preferir, o todo poderoso timão da fiel. Assim, a equipe de games da Editora Europa se reuniu, votou e montou uma seleção com os maiores ídolos do Corinthians de todos os tempos. De quebra, convocamos nossa equipe de arte para transferir nossos selecionados para o *PES 2009* usando as ferramentas existentes no próprio jogo.

Agora, você poderá jogar ou enfrentar grandes estrelas como o goleiro Ronaldo, o reizinho do parque Rivelino, o Doutor Sócrates e Casagrande, o Casão. Lembramos, porém, que alguns craques e ídolos recentes como Ronaldo, Tevez e Sylvinho não foram escalados por já existirem em times atuais.

Seleção de 70

Ok, o Brasil é o único país pentacampeão do mundo de futebol, mas não há quem negue a superioridade e a importância histórica da mágica seleção de 1970.

Na Copa do mundo do México, o Brasil apresentou seu mais bonito futebol, com esquema tático empolgante e jogadores extremamente ofensivos, marcas que se tornaram eternas do nosso futebol brasileiro.

O campeonato disputado no México ficou eternamente marcado por duas peculiaridades. A primeira é o fato de ter sido a primeira Copa disputada fora do eixo Europa-America do Sul. A segunda e mais importante atende pelo nome de taça Jules Rimet. Segundo as recomendações da FIFA, a primeira equipe que conseguisse vencer três mundiais seria a detentora da taça, e Brasil e Itália, as duas equipes finalistas possuíam vencido duas vezes e o jogo valia ainda mais do que uma final tradicional.

Com um Show de Pelé, Carlos Alberto Torres, Clodoaldo, Gerson, Jairzinho, Rivellino e Tostão, nossa seleção venceu os italianos com uma goleada de 4x1 e levou o caneco em definitivo, além de ser considerada uma das mais eficientes equipes em toda a história das Copas. O treinador brasileiro Mario Jorge Lobo Zagallo foi o primeiro futebolista a se sagrar campeão mundial como jogador (em 58 e 62) e como técnico. O torneio também marcou a despedida de Pelé nas Copas do Mundo, se tornando o primeiro e único jogador vencedor de três títulos. Viva o rei!

Infelizmente, os mais jovens torcedores e amantes de futebol não tiveram a sorte de apreciar os jogos desta brilhante seleção, mas a **D&T** preparou o time completo para você conhecer no *PES 2009*. A seleção de 1970 está disponível no mesmo grupo dos demais clubes brasileiros, e apostamos que você vai adorar colocar esse esquadrão de craques para um amistoso histórico contra a atual e mostrar ao Dunga como um genuíno selecionado canarinho deve jogar.

Refaça a História

A Copa de 1970 ficou marcada também por outra série de gols "não marcados" por Pelé. Confira quais foram e tente marcá-los:

1. Brasil x Tchecoslováquia
Pelé percebe o goleiro Ivo Viktor adiantado e dá um chute a quarenta metros de distância. O goleirão tenta voltar, mas não consegue a tempo. Mas, para a sorte do goleirão, a bola sai a centímetros do gol.

2. Brasil x Inglaterra
Após receber cruzamento de Jairzinho, Pelé cabeceia forte à queima roupa, mas o goleiro Gordon Banks consegue evitar o gol de forma espetacular, espalmando a bola de dentro do gol. Essa defesa, aliás, é considerada uma das mais bonitas de todos os tempos.

3. Brasil x Uruguai
Pelé avança pelo meio, invade a área e dribla o goleiro Mazurkiewicz, que tenta retornar ao gol, mas desiste. Pelé chuta, o zagueiro Ancheta corre para tirar a bola, mas não consegue alcançar, curiosamente, a bola não entrou, passando ao lado da trave direita. No mesmo jogo, o rei rebate de fora da área um tiro de meta mal cobrado pelo goleiro, mas Marzukiewicz consegue se recuperar e encaixa a bola pelo alto.

Atualize seu PES 2009

Agora, vamos à dica. Siga os passos abaixo para baixar o arquivo necessário para adicionar os principais times dos campeonatos regionais do Brasil (temporada 2009) para o seu PlayStation 3. Não pule nenhum passo e não tente renomear o arquivo ou tudo vai dar errado. Acompanhe as dicas com atenção:

1. Entre no site da revista D&T e baixe o arquivo "PS3.rar". O endereço é o seguinte: www.europanet.com.br/download/play123

2. Descompacte o arquivo (use Winrar ou um programa equivalente) e coloque a pasta PS3 em um pendrive. Não renomeie a pasta.

3. Conecte o pendrive à porta USB do PlayStation 3 e ligue o PS3.

4. Entre na opção Save Data Utility (na coluna de jogos) e escolha USB Device (esta opção só vai aparecer se o seu pendrive estiver em boas condições).

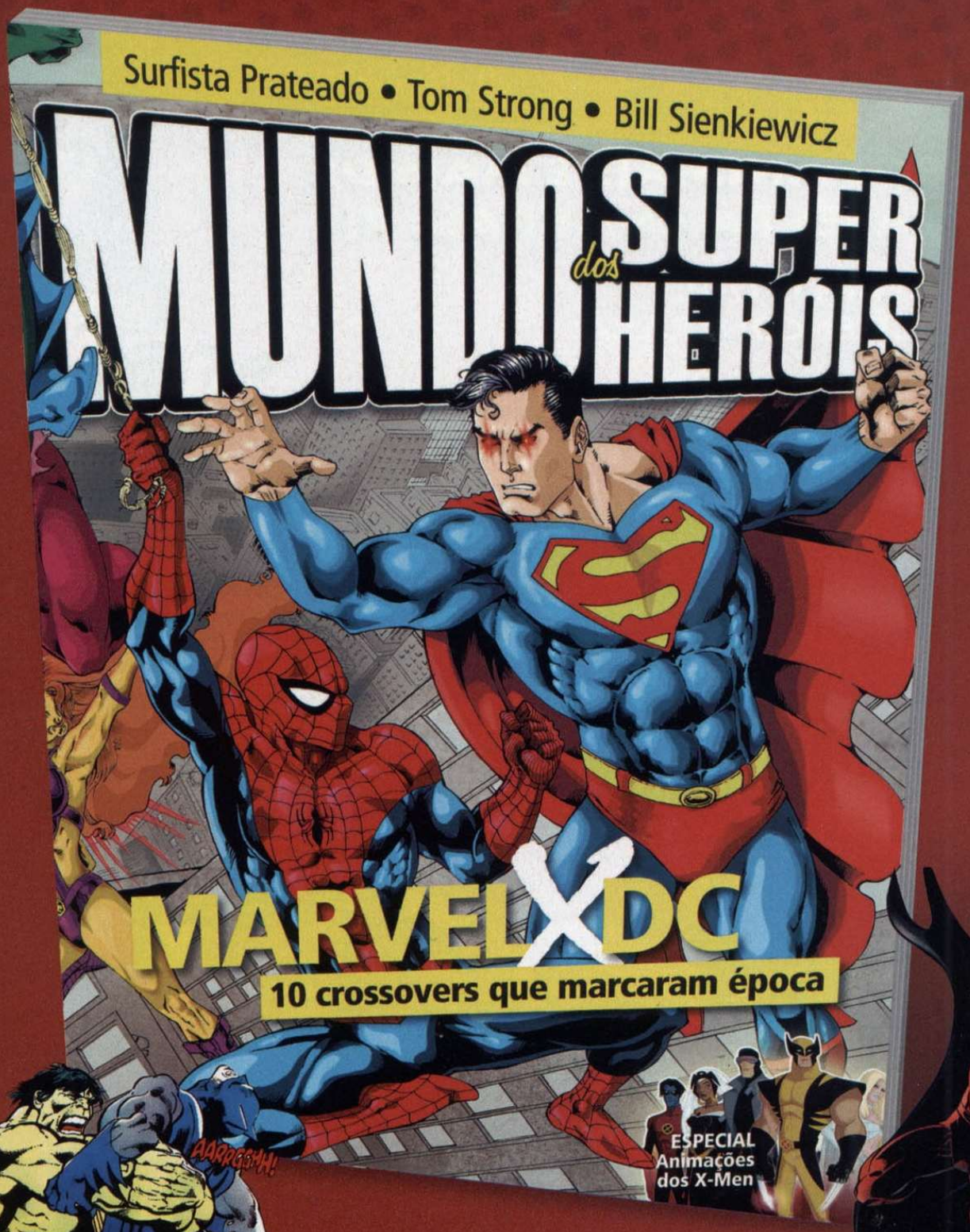
5. Você precisa copiar os arquivos um por um. Clique no arquivo e escolha a opção Copy. Faça isso com todos os arquivos.

6. Ligue o seu *Pro Evolution Soccer 2009* e procure os novos times nas opções Other Leagues A e B. Se você fez tudo direitinho, os clubes estarão disponíveis nesta área. É só escolher e jogar.

Para o Ultimate Team ser perfeito, só faltou um sensor de movimentos para bater figurinhas online.

Lunia
COMBOS ANIMAIS E MAIS DE 40 FASES PARA ARRASAR!
CONFIRA O QUE VOCÊ ENCONTRARÁ:
☑ Combos e golpes especiais
☑ Mais de 40 fases repletas de ação
☑ Customização com centenas de roupas
☑ Ranking de PvP e Guildas
☑ Mascotes para todos os gostos
ACESSE: LEVELUPGAMES.COM.BR
E JOGUE DE GRAÇA!
Oficina-de-arte
allm
LEVEL UP!
levelupgames.com.br
Copyright © 2009 ALLM Corporation, licenciado para Level Up! Interactive S.A., no Brasil
10
NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS
Tema: Ação / Estratégia
Contém: Agressão Física

Superman contra Homem-Aranha. Quem ganha?



HQ MIX TROFEU

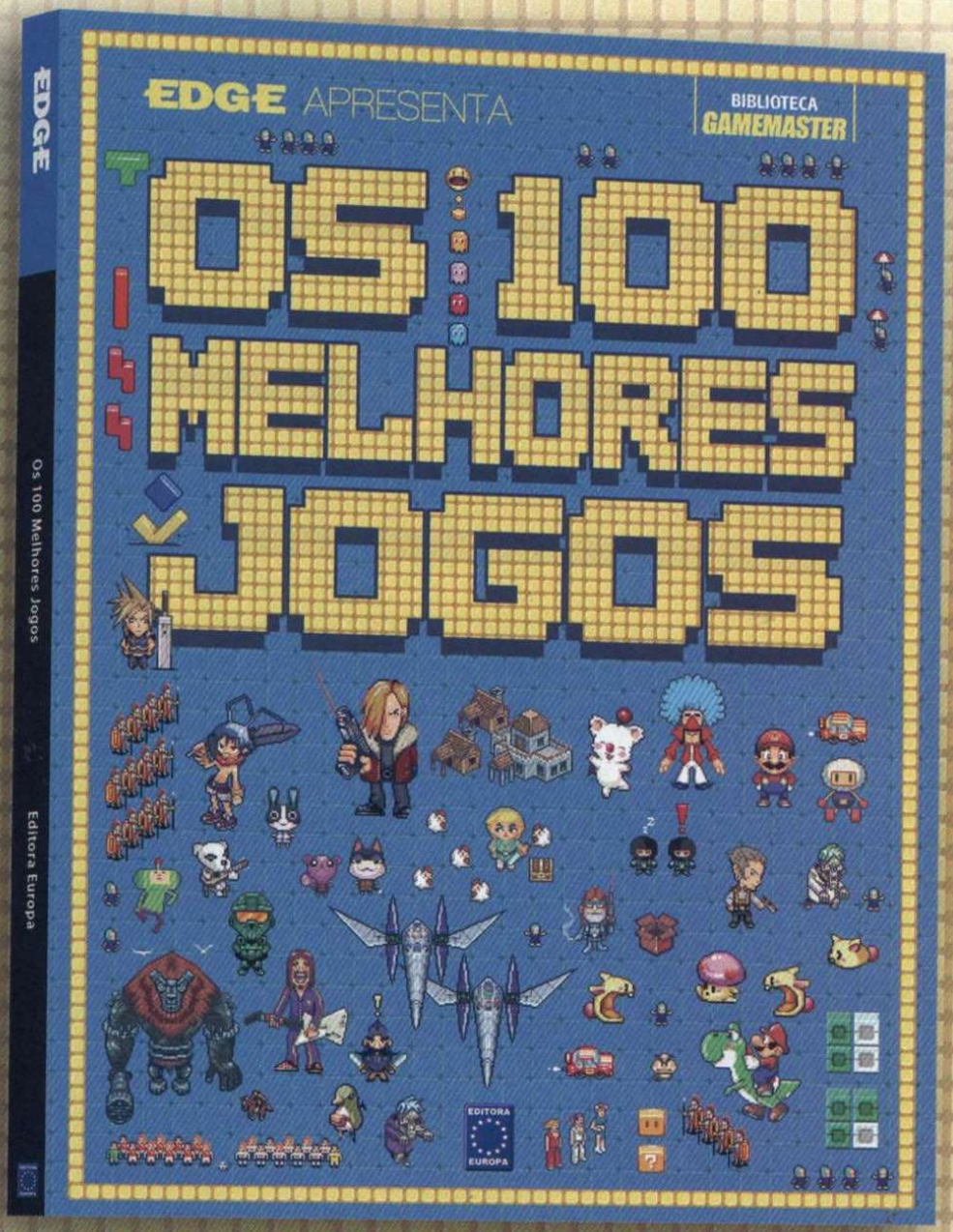
Melhor Publicação Brasileira Sobre Quadrinhos (2006/2007)

100 Páginas! 20,5 cm x 27,5 cm! Capa cartão 230 g! Qualidade gráfica impecável!

Nas bancas ou pelos telefones (11) 3038-5050 ou 0800 55 7667. Se preferir, compre pelo site www.europanet.com.br/superheroi

Uma revista com garantia de qualidade

PARA QUEM LEVA A CULTURA GAMER A SÉRIO.



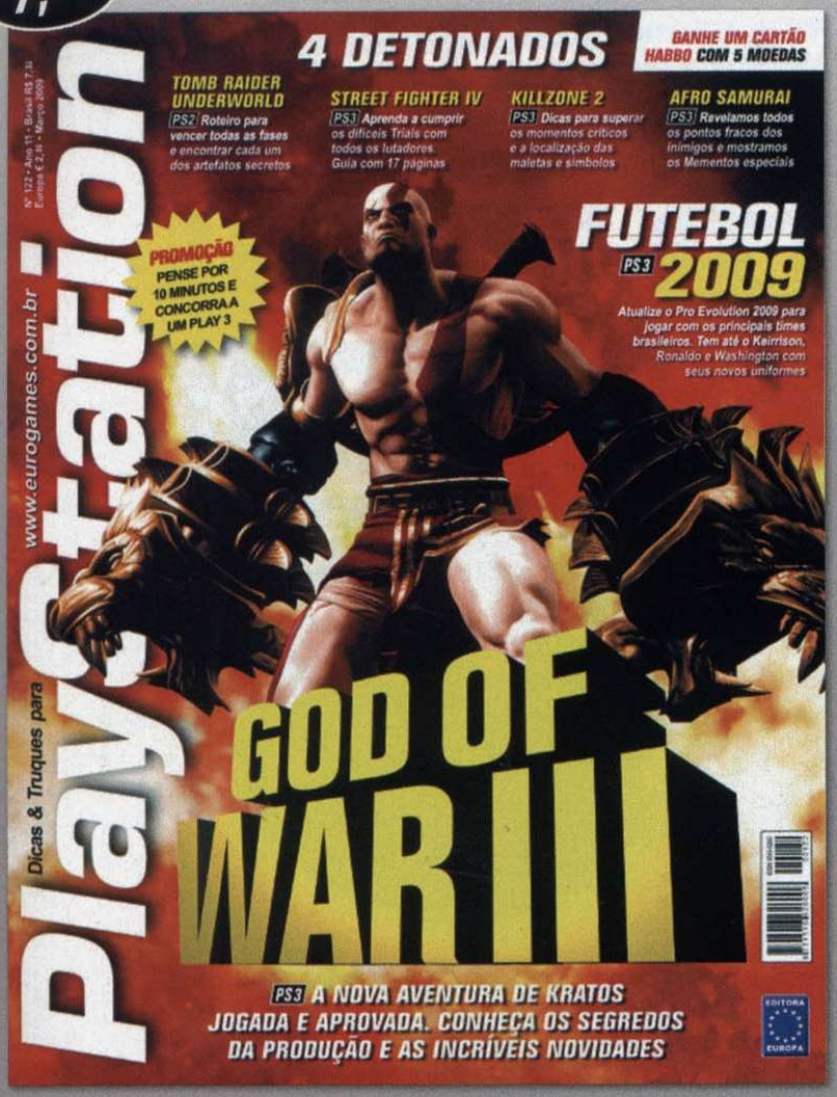
Uma seleção superespecial com os melhores jogos de todos os tempos, para todas as plataformas.

Compre pelo 0800 55 76 67 ou pelo site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA

Os melhores detonados. E só dicas que funcionam

7,50



Edição 122
A revista indispensável para os fãs de PlayStation

7,50
Edição 121
Edição de aniversário
Street Fighter IV e mais 3 Detonados
- Persona 4
- Rise of the Argonauts
- Final Fantasy Dissidia

7,50
Edição 120
3 Detonados
- Prince of Persia
- Resistance 2
- KingdomHearts RE: Chain of Memories

7,50
Edição 119
5 Detonados
- Tomb Raider
- Call of Duty
- Dragon Ball Z
- Bioshock
- Mortal Kombat Vs. DC Universe

6,90
Edição 118
4 Detonados
- Winning Eleven
- Fifa 2009
- Lego Batman
- Silent Hill 5
- Winning Eleven

6,90
Edição 117
4 Detonados
- Star Wars - Force Unleashed
- Yakuza 2
- Final Fantasy XII
- Mercenaries 2 - World at flames

Compre duas edições da Revista PlayStation e ganhe **10% de desconto!**

Compre por:
Telefone 0800 55 76 67
Website www.europanet.com.br

12,90

Revista do CD-ROM
Edição 165
• Música Clássica 2 – 1.100 músicas no formato MIDI e 600 partituras de 54 compositores.
• Dicionário da nova ortografia – Escreva corretamente. Software com 818 mil verbetes.

7,90

MotoMax
Edição 35
• Honda NXR 150 Bros – Toda nova e com injeção eletrônica.
• Honda CG 150 Titan Mix – A primeira bicombustível do mundo.

9,99

Vegetarianos
Edição 30
• Alergia: quando o corpo contra-ataca – Glúten, leite, amendoim... Eles podem detonar uma reação exagerada do organismo. Entenda os gatilhos da alergia e controle as consequências.

12,90

CD-ROM Fácil
Edição 114
• Fotos digitais é com o Google Picasa – Ele tem recursos que você nem imagina: organiza fotografias, gera filmes com os retratos, melhora a qualidade das fotos e muito mais

14,90

Revista W
Edição 105
• Tendências inovadoras em web design – Fique por dentro das novidades do mercado. Dicas, entrevistas e análises para você ficar à frente da concorrência.

10,90

Natureza
Edição 255
• Plantas pendentes – 18 espécies fáceis de cultivar na varanda, no jardim e até dentro de casa. E mais: piscina com SPA e sauna, varanda gourmet. Novidades: Angelônia, Maranta e Guaiabila.

14,90

Computer Arts
Edição 20
• O sonho de trabalhar por conta própria – Aprenda com as soluções de quem é freelancer e consegue viver bem sem patrão.

10,90

Fotografe Melhor
Edição 151
• Supercomparativo – Canon 5D Mark II vs. Nikon D700 vs. Sony A900.
• Como é fotografar o Rali Dacar – O especialista Donizetti Castilho conta a emoção de estar lá.

19,90

Técnica & Prática
Edição 7
• Aprenda a fazer book – Confira a primeira de sete aulas e um guia de poses.
• Aula de maquiagem – Para fotógrafos, as dicas passo a passo de um profissional.

9,99

GameMaster
Edição 49
• Caça-fantasmas vai arrebentar – Para todas as plataformas, cinco anos de produção, verbas hollywoodianas e atores do filme original.
• Explicamos qual é o problema do MMO Taikodom.

10,90

Vídeo Som
Edição 131
• Home theater para pequenos espaços – 32 opções de equipamentos entre micro theaters, surroundbars, home in-a-box e sistemas integrados. Guia para você escolher e dicas de instalação.

9,90

Viaje Mais
Edição 95
• 4 destinos descolados – Nova York: descubra o melhor do Brooklyn; Londres: explore Camden Town; São Paulo: divirta-se na Vila Madalena; Rio de Janeiro: delicie-se em Santa Teresa.

10,90

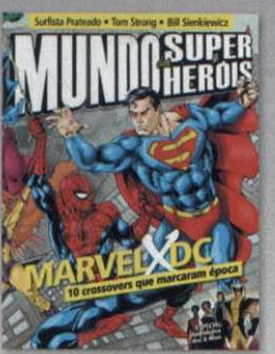
NGamer
Edição 22
• Mad World – O jogo mais sangrento do Wii avaliado e detonado.
• DSi no Brasil – Confira se vale a pena comprar o novo portátil.

10,90

XBox360
Edição 28
• Guitar Hero Metallica – Prévia exclusiva do jogo definitivo de heavy metal.
• Detonados – Resident Evil 5 e Street Fighter IV.

14,90

Mundo dos Super Heróis
Edição 15
• Marvel vs. DC – 10 crossovers que marcaram época. E mais: Surfista Prateado, Tom Strong e Bill Sienkiewicz.



Aline Tartalhia
21 anos
São Paulo, SP

Fotos: Nelson Alves Jr.
Produção: Gabriela Isgroi
Maquiagem: Israel Escobar

Dicas & Truques para
PlayStation
www.eurogames.com.br

Por Fabrício Caleffi

RESID EVIL 5

ZELO Finalmente você terá alguém para dar cobertura em Resident Evil. Mas não deixe todos os itens de cura com Sheva ou ela vai gastar os mais potentes que tiver, mesmo que você apenas tenha arranhado o joelho.

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Ação	Enredo ★★★★★	
	Inteligência ★★★★★	
	Atrações Extras ★★★★★	
	Câmeras ★★★★★	
	Chefes ★★★★★	

NOTA FINAL 8,0

Cada vez mais distante de suas origens, novo episódio não seria nem ao menos reconhecível se não fosse pela presença de rostos familiares

Em 2005, quando *Resident Evil 4* foi lançado, muitos fãs ficaram divididos. O capítulo rompeu completamente com o gênero que *Resident Evil* criou com seu primeiro game, o survival-horror, em 1996. Adicionando muita bala e poucos (ou nenhum) sustos, o jogador enfrentava zumbis (se é que se encaixam nesta categoria) inteligentes, armados e rápidos. Enigmas eram raros e a sobrevivência dependia muito mais de sua mira do que sua habilidade em descobrir caminhos e soluções inteligentes. Em *Resident Evil 5*, a Capcom prova que as mudanças são definitivas e a série vai seguir no caminho da ação casual.

Ameaça Biológica

Chris Redfield está de volta, no encalço do legado deixado pela (agora extinta) Umbrella Corporation. A trama começa com ele chegando à Africa, onde investigará relatos de ameaças biológicas e contaminação de povoados.

Substituindo os cenários soturnos e frios pelas áridas vilas africanas, o jogador se vê em meio a uma espécie de guerra urbana de metralhadoras, machados e pessoas furiosas. Os gráficos e sons figuram entre os melhores da atualidade e, mesmo jogando com a cara enfiada em uma LCD de 42 polegadas, não achamos serrilhados nos personagens e ambientes.

As cenas que antes eram em CG, seguiram o padrão de *RE4* e utilizam o mesmo gráfico de jogo, confundindo o jogador se são cenas pré-renderizadas ou não; até que botões para serem pressionados pulam na tela (os famosos QTEs) e você percebe que a ação continua rolando – e estas sequências merecem um destaque pela criatividade.

Passado o fascínio inicial, você vair notar que a quantidade de bala e itens que o jogo oferece parece absurda ao que estávamos acostumados na série. Os majinis – os zumbis deste capítulo – são os inimigos mais inteligentes que o S.T.A.R.S. (ou B.S.A.A., a nova equipe antiarmas biológicas) já enfrentou, e atacam em imensos grupos com o que tiverem à mão, inclusive armas de fogo.

Parceria Útil

Depois de tantas aventuras só, o jogador agora pode dividir os infortúnios com outro jogador

Sheva pode não ser o lápis mais apontado do estojo, mas ela é bem mais útil que a Ashley (*RE4*) e é muito mais sexy.

ENT

EXCELÊNCIAS

EM DUPLA
O modo cooperativo foi muito bem-vindo e deu um novo ar à série, além de tornar a ação mais dinâmica.

CHEFES MALDITOS
Além de inimigos rápidos e raivosos, você vai encarar alguns chefes grandes e difíceis. Desafio extra!

TEMOS QUE PEGAR!
Há uma porrada de extras para habilitar: arquivos, bonecos, armas, efeitos, tesouros e por aí vai.

FUJA! A menos que você tenha uma Rocket Laucher (ou qualquer outro armamento igualmente adequado para derrubar aviões), não vai conseguir matar este camarada. Fuja!

Produtora: Capcom
Distribuidora: Capcom

no controle de Sheva, também da B.S.A.A., que vai ajudar Chris na aventura. Os dois personagens agem quase iguais, exceto por Sheva usar uma "mãozinha" de Chris para chegar a lugares inacessíveis, dar cobertura ou pegar itens escondidos.

A ressalva fica para quando um amigo tenta entrar no meio de uma partida, pois em vez de assumir o controle do outro personagem naquele instante, o jogo para, volta à tela inicial e recomeça o capítulo.

Você pode trocar os itens entre os personagens – e armas, no caso do modo single-player. O acesso ao inventário rola em tempo real, então não dá para pausar e se arrumar na boa; e os majinis não dão folga. Para diminuir o desespero nessas horas, o inventário possui quatro slots referentes aos botões do direcional digital, em que armas e itens podem ser atribuídos e equipados com um toque no direcional referente.

Os protagonistas ainda não podem andar e atirar, o que obrigará o jogador a ter uma boa organização para esses atalhos do inventário se quiser sobreviver nas diversas vezes em que se encontrar encurralado. ►

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A O game todo tem praticamente a mesma toada, mas as sequências de QTEs e a fase com a caminhonete dão outro ritmo à ação.

B Depois da metade, as sequências de QTE aumentam e suas armas já estarão fortes o suficiente para fazer um bom estrago.

C A dificuldade frustrante do game surge somente próxima ao final, iniciando com a aparição dos lickers.

No veículo blindado, a munição é infinita, mas a arma superaquece. Atire só quando houver inimigos

ROTEIRO

Não sofra na mão dos zumbis africanos. Confira o nosso detonado e descubra todos os segredos

CHAPTER 1-1: CIVILIAN CHECKPOINT

1. Acostume-se aos controles e destrua as caixas e barris de madeira para pegar itens e munição. Após a fuga, quando estiver encurralado na casa, use as prateleiras para bloquear a janela e a porta e derrube as pilhas de frutas para pegar munição. Investigue também as gavetas das mobílias mais claras para encontrar objeto.

2. Quando Chris falar com Kirk pelo rádio, saia pela porta onde estava a prateleira e fuja do executor. Não desperdice balas contra ele, pois o seu objetivo é esperar apoio aéreo. Suba nos telhados e atire nos barris de combustível para detonar grupos de zumbi para ganhar tempo.

CHAPTER 1-2: PUBLIC ASSEMBLY

3. Siga Sheva até o portão de ferro, mas desça pelo buraco antes para encontrar 400 peças de ouro no barril. Ao sair da casa, ajude Sheva a subir pela escada

quebrada e ela verá uma chave que ainda não pode ser pega. Atravesse por dentro do prédio seguinte e, ao sair na rua, siga à esquerda e ajude Sheva a subir pela outra escada quebrada e conseguir pegar a tal chave.

4. As vielas desembocam em um prédio maior, com uma escada. Entre pela porta abaixo das escadas, suba e vá até a ponta direita da sacada em frente; atire no Emblema #1, na parede da casa clara, em frente.

5. Abra o baú na outra sacada, pule de lá e saia pelo portão pintado. Antes de ajudar a moça, abra a porta à sua esquerda e pegue a escopeta. Agora sim, você pode "ajudá-la". No prédio cheio de ratos, suba as escadas até chegar à área destruída, encontrando três membros de seu esquadrão mortos. Dê a volta no local e pegue as peças de ouro dentro da arca na parte separada do resto do chão. Pule de volta e olhe para cima para achar o Emblema #2 sob a caixa d'água.

6. Continue pelo prédio, desça pelo elevador, siga os corredores e pegue a Furnace Key no corpo em frente à fornalha. Volte e atraia o monstro para dentro da fornalha: faça com que ele o siga, atravesse rapidamente por dentro dela e ative o painel do lado direito; se tiver dificuldades para segurar o monstro lá dentro, ative o painel antes de ele entrar, ou segure-o lá atirando nas bolhas amarelas em seu corpo. Volte e saia pela porta com a luz vermelha. Pegue as balas na maleta prata e encontre o Emblema #3 no buraco na parede ao lado da maleta.

CHAPTER 2-1: STORAGE FACILITY

7. Suba na escada do contêiner à esquerda dos veículos para pegar as barras de ouro na arca e encontrar o Emblema #4 na parede em frente. Desça e pegue a metralhadora na maleta do lado direito do galpão.

8. Cuidado com as minas entre os contêineres: atire nelas ou atraia os zumbis para que eles as explodam. Contra os cachorros, use sempre a metralhadora ou a escopeta. Suba a escada para atravessar por dentro do contêiner. Depois, use granadas para atingir os majinis no chão e concentre os tiros no majini maior. Saia pelo portão laranja e, assim que o caminhão surgir, acerte um dos barris e atire no caminhão até ele parar. Utilize os

demais barris para acabar com os majinis e, antes de descer às docas, atire no Emblema #5 na segunda base da ponte.

9. No porto, siga à esquerda e atire no cadeado na porta maior. Continue e acerte o molho de chaves pendurado com o corpo. Espere, lá dentro, os zumbis se acumularem, então use as granadas para acabar com vários de uma vez. Lance uma granada nas barracas ao centro do porto para pegar uma joia dentro da arca. Fique de costas para os portões trancados e encontre o Emblema #6 no barraco verde à direita, escondido entre o telhado e a telha.

10. Abra os portões, atravesse pelas docas e entre na primeira casa à esquerda para que o helicóptero entre em ação. Suba na escada à direita e destrua o Emblema #7 no prédio com um majini com arco.

11. Desça e mantenha distância para o helicóptero conseguir atirar. Entre na casa no final da rua para pegar o rifle e saia pelo portão à esquerda. Ajude Sheva a subir pela escada quebrada e permaneça sempre ao redor do prédio para que os majinis também fiquem no campo de visão dela. Entre no prédio à frente, vá ao último andar e, antes de ajudar Sheva a pular, vire-se para o prédio e atire no Emblema #8 em cima do local.

12. Ajude Sheva a pular entre os prédios; volte ao segundo andar e proteja a moça. Quando ela descer, acompanhe-a e saia pelo portão que agora está aberto.

Você já percebeu que em todo *Resident Evil* há um laboratório subterrâneo? Será que, neste exato momento, a Umbrella...

Explore o prédio em que Sheva estava e evite estourar os tambores na rua, pois precisaremos deles mais tarde. De volta à rua, suba as escadas até o portão e, agora sim, use os tambores para acertar o majini com a motosserra. A melhor estratégia é manter-se afastado. Jamais deixe o inimigo chegar perto. No fim, pegue a chave em seu corpo e siga pelas escadas.

CHAPTER 2-2 TRAIN STATION

13. O Emblema #9 está na torre de força logo atrás do início da fase, bem no alto. Siga através dos vagões e atire nas minas para acabar com vários cachorros de uma vez. Vá até o final do caminho para pegar uma joia de escaravelho na madeira à direita; volte e suba na pilha de madeiras na frente ao vagão do meio.

14. Suba nos vagões e pule para os mais enferrujados, destrua o explosivo e desça por lá. No momento que cair no carrinho da mina, atire nos dois explosivos à direita ou você será atingido. Desça pelo elevador. No single-player, deixe que Sheva leve a lanterna e arme-se com a escopeta. Como os corredores aqui são bem estreitos, use granadas para acabar com os inimigos. Cuidado ao destruir caixotes daqui pra frente, pois muitos deles terão serpentes – então sempre dê duas facadas para garantir. Detalhe: os ovos encontrados podem ser comidos, mas fique atento para jogar fora os "rotten" (podres).

15. Depois da parte alagada, você chega a uma ponte. Olhe para o topo da queda d'água à direita para encontrar o Emblema #10. Na área com luz, verifique o caminho à esquerda e encontre uma pedra preciosa na arca.

16. Volte à área iluminada e mova a alavanca para Sheva passar. Depois, solte-a, deixe a lanterna por lá e avance. Na próxima área, evite ser encurralado pelos majinis. Para isso, mantenha-se sempre em movimento. Vá até o topo para achar munição e saia pelo túnel no segundo patamar. Suba as escadas e, após a animação, esconda-se sob a janela por onde Irving fugiu; use o rifle para acabar com o majini detrás da metralhadora e com os demais. Pegue o rifle Dragunov no armário à esquerda, desça as escadas, saia e atire no ponto brilhante na escada depois da metralhadora para pegar um diamante. Suba ali, siga à esquerda e use o rifle para encontrar o Emblema #11 na parte superior do prédio à direita.

17. Desça pela escada adiante e ajude Sheva a subir na escada à esquerda para que ela dê cobertura do alto. Aqui há vários majinis com bananas de dinamite que devem ser mortos o quanto antes, mas também podem ►

ENCONTRE OS TESOUROS

Em *Resident Evil 5* há ricos e variados tesouros escondidos para coletar. Além de servirem como itens colecionáveis e necessários para habilitar um troféu, os tesouros podem ser vendidos por uma nota preta. Veja a seguir quais são eles:

☑ JEWEL BANGLE (1 mil G)
Deixado pelos majinis gordões.

☐ TOPAZ [MARQUISE] (3 mil G)
Fase 1-1. Destrua os zumbis que aparecem no beco e o último deles deixará o tesouro.

☐ GOLD RING (5 mil G)
Encare o executor majini na fase 1-1 e ele deixará cair o item; ou na fase 3-2, com o gordão antes da explosão da refinária (destrua o sujeito e os seus cachorros).

☐ IVORY RELIEF (2 mil G)
Fase 1-2. Deixado pela loira.

☐ ANTIQUE CLOCK (2 mil G)
Fase 1-2. No prédio mais ao sul, antes de arrombar a porta com Sheva, na área urbana.

☐ SAPPHIRE [PEAR] (1 mil G)
Fase 2-1. Chegando no porto, vire à esquerda logo que entrar.

☐ TOPAZ [PEAR] (1 mil G)
Fase 2-1. No porto, perto do barco naufragado à esquerda. Pegue-a antes de abrir os portões.

☐ RUBY [MARQUISE] (3 mil G)
Fase 2-1. No porto, jogue uma granada dentro do quadrado de barracas com um baú ao centro.

☐ EMERALD [SQUARE] (1 mil G)
Fase 2-1. No telhado da casa onde está a chave do porto.

☐ JEWEL BEETLE (2 mil G)
No início da fase 2-2, vá até o final do caminho entre os vagões e pegue o besouro preso em uma tábua encostada no último vagão.

☐ DIAMOND [PEAR] (2 mil G)
Presa na parede ao lado da primeira escada da fase 2-2.

☐ DIAMOND [BRILLIANT] (4 mil G)
Fase 2-2. Após a cena com Irving, na lixeira perto de um caminhão enferrujado, na área rochosa.

☐ DIAMOND [SQUARE] (2 mil G)
Fase 2-2. Topo da escada quebrada onde Sheva pede ajuda para subir.

☐ RUBY [PEAR] (1 mil G)
Fase 2-2. No teto do primeiro grande túnel.

☐ DIAMOND [OVAL] (4 mil G)
Fase 2-2. Nas minas, no túnel à esquerda antes da alavanca.

☐ RUBY [SQUARE] (1 mil G)
Fase 2-2. Preso no mecanismo da área central da mina.

☐ EMERALD [PEAR] (1 mil G)
Fase 3-1. Incrustada na caveira do altar na doca nordeste.

☐ BROWN BEETLE (1 mil G)
Fase 3-1. Preso no navio naufragado no meio do mapa.

☐ SILVER IDOL (2 mil G)
Fase 3-1. Na cabana alta da vila nordeste. Ajude Sheva a subir lá.

☐ SILVER CHALICE (2 mil G)
Fase 3-1. Dentro da cabana na vila cheia de galinhas.

☐ BLUE ENIGMA (3 mil G)
Fase 3-1. Deixado pelos majinis mascarados gigantes.

☐ CEREMONIAL MASK (4 mil G)
Fase 3-1. Túnel antes do teleférico.

SENTA Os cães são poucos, mas muito chatos. Use shotgun e outras armas de grosso calibre. Guarde seus biscoitos Scooby porque eles não vão adiantar aqui.

ser usados como ajuda, se você souber se posicionar para que eles explodam os demais. É só ficar ligado onde a dinamite cairá.

CHEFE: POPOKARIMU

18. Aqui a coisa fica bem mais fácil no modo co-op: basta fazer com que ele siga um dos personagens enquanto o outro atira na parte vermelha atrás do rabo. No single-player, pegue as "proximity mines" nos casebres superiores e arme-as no caminho do bicho. Quando ele detoná-las e tombar, use o rifle (pois tem o tiro mais potente) para acertar em seu rabo.

CHAPTER 2-3: SAVANNA

19. Mire sempre na cabine para explodir os caminhões. Faça o mesmo quando o carro parar no bloqueio. Não se empolgue no gatilho ou vai superaquecer a metralhadora – atire só quando necessário, com pausas rápidas para resfriá-la. Contra o gigante, atire diretamente na cabeça e nas "coisas" que surgem de seus cortes. Use os barris para eliminar o restante dos inimigos.

CHAPTER 3-1 MARSHLANDS

20. O objetivo aqui é reunir as quatro partes do símbolo espalhadas pelas aldeias. Fique atento às cabeças de bode, como a que está na primeira ilhota e tem uma pedra preciosa incrustada; atire nelas e pegue as pedras. Antes de subir no hovercraft, equipe o rifle de precisão e use o zoom no poste visível da entrada, bem ao longe. O Emblema #12 está logo acima da pintura no poste. No modo co-op, basta se aproximar do poste com o hovercraft e atirar no símbolo.

21. Siga pela aldeia afastada à esquerda e pegue a primeira peça no baú da cabana ao lado da cabana maior. Ande em círculos com o hover até Sheva eliminar a maioria dos majinis e as barragens baixarem. Siga para noroeste e desça no barco naufragado no meio do caminho para pegar joias e o lança-mísseis. Siga para a vila e pegue o segundo símbolo no teto da primeira cabana.

22. Pule na água, à direita, e pegue o escaravelho pendurado no tecido. Pegue o cálice no baú e siga até a aldeia a nordeste. Ajude Sheva a subir nas cabanas altas no fundo da vila e pegar mais uma peça. Na aldeia leste, desça na água e não tente enfrentar os crocodilos; desvie e suba nas escadas embaixo da estrutura mais alta. Pegue mais uma peça na cabana menor e siga para a última vila, no centro. Quando desembarcar, mire com o rifle no Emblema #13, localizado embaixo da cabana.

23. Siga até a ilha brilhando no mapa e coloque os símbolos. Atravesse o portão, pule na água e encontre o Emblema #14 sob a passagem por onde desceu.

24. Siga pela direita e pegue a Magnum junto ao corpo. Libere caminho e vá para a outra grande cabana, à esquerda da entrada. Suba nas escadas, espere os majinis se juntarem no andar de baixo e chute as tochas; depois, esvazie os pentes naqueles que subirem atrás de você e, se necessário, pule de lá e ande entre as cabanas até acabar com os demais. Por fim, suba no caminho atrás da cabana em que pegou a Magnum, gire a manivela e espere Sheva atravessar e abrir o outro portão antes de soltar a manivela. Explore toda a área de cima, desça pelas escadas, atravesse a ponte e pegue a máscara dentro da caverna. Siga à direita (saindo da caverna) e suba no teleférico.

CHAPTER 3-2: EXECUTION GROUND

25. Pule entre as plataformas mais altas e investigue a roldana. Suba na escada, salte para a outra plataforma e suba na canoa, mas não relaxe o controle, pois várias sequências de botões pipocarão para você escapar dos crocodilos.

26. Suba na outra plataforma, chute o botão e destrave a porta, seguindo para a caverna. Atravesse por dentro da tenda e encontre o Emblema #15 entre

MIRA É possível fugir destes inimigos, mas às vezes eles carregam itens importantes. Procure latões de gasolina, transformadores e outros itens explosivos nos arredores, que possam causar alto dano quando lutar com um deles.

Chris está imenso neste jogo! Ou ele tomou hormônio de crescimento bovino ou está vestindo uma geladeira à prova...

as tendas. Ande pelo mato para encontrar algumas joias, mas cuidado com as cobras.

27. Dentro da refinaria, suba pelas escadas de cano na plataforma central e feche a válvula. Vá ao local agora sem fogo, suba pela escada e acione a alavanca para atravessar pela tirolesa. Vire a válvula antes do majini com serra chegar, pegue a Proximity Mine, desça e coloque os explosivos no caminho dele. Suba a primeira escada da plataforma central e siga pela escadaria. Use a tirolesa, destrave a porta e feche a válvula. Se estiver com balas suficientes, acabe com o majini; caso contrário, desvie dele, siga pelo novo caminho, pule e saia do lugar.

28. Proteja Josh enquanto ele chama o elevador. Jogue granadas pelas janelas e atire nos majinis antes de eles pularem a grade. Suba no elevador rapidinho e vá até o outro painel. Pegue a Proximity Mine nos barris à direita da porta, suba as escadas por onde você veio e plante a mina na outra escada. Permaneça lá para dar cobertura a Josh, mas fuja pela porta assim que puder.

29. Nas docas, siga à direita e pegue a munição nas cabines. Quando a contagem começar, destrua o Emblema #16 dentro da cabine trancada à esquerda. Desça a escada à direita e siga pelas docas para evitar confrontos. Atire no cadeado na porta de metal, use granadas para dispersar os cachorros e dispare na mina armada no final da escada. Corra até o barco.

CHAPTER 3-3: OIL FIELD DRILLING FACILITIES

30. Embaixo da plataforma, na entrada do primeiro local onde o barco atraca, procure pelo Emblema #17. Atravesse pelas plataformas e mova a alavanca para liberar a passagem. Na segunda base, não perca tempo atirando nos majinis: suba até as metralhadoras acima da entrada, assuma uma delas e acabe com todos sem gastar sua munição.

CHEFE: IRVING

31. No barco, pegue os itens e mande Sheva assumir um dos lança-foguetes dianteiros; assuma uma das metralhadoras traseiras, atire no bulbo pulsante nas costas do monstro e nas partes amarelas dos tentáculos. Quando o bicho abrir a boca, metralhe Irving. Lembre-se de acabar com os tentáculos sempre que surgirem.

CHAPTER 4-1: CAVES

32. No local onde as aranhas aparecem, siga até o fundo e, dentro da gruta, pegue uma safira no teto e um topázio na arca à esquerda, onde desce água. Saindo da gruta, olhe para frente para achar o Emblema #18.

33. No templo antigo, caia na parte desmoronada e use a mira do rifle para achar o Emblema #19 abaixo do primeiro cristal. ►

TESOUROS (CONTINUAÇÃO)

☐ **SAPPHIRE [SQUARE] (1 mil G)**
Fase 3-2. Na segunda tocha.

☐ **VENOM FANG (3 mil G)**
Fase 3-2. Deixado pelo majini com a serra, na refinaria.

☐ **EMERALD [MARQUISE] (3 mil G)**
Fase 3-3. Em um gaveta da sala no topo da ponte.

☐ **TOPAZ [SQUARE] (1 mil G)**
Fase 4-1. Acima da primeira passagem destruída.

☐ **GOLD IDOL (3 mil G)**
Fase 4-1. Procure por uma arca no quadrante sudoeste.

☐ **TOPAZ [TRILLIANT] (2 mil)**
Fase 4-1. Na arca no caminho sem saída do quadrante norte.

☐ **EMERALD [TRILLIANT] (2 mil G)**
Fase 4-1. Após cair na armadilha do sarcófago, no corredor oeste.

☐ **RUBY [TRILLIANT] (2 mil G)**
No mesmo local, no corredor sul.

☐ **SAPPHIRE [TRILLIANT] (2 mil G)**
Na mesma área, no corredor leste.

☐ **RUBY [OVAL] (2 mil G)**
Fase 4-1. Sob a estátua vermelha.

☐ **SOUL GEM (10 mil G)**
Fase 4-1. Ao invés de fugir, acabe com o monstro no final.

☐ **GOLD BEETLE (3 mil G)**
Fase 4-2. No terceiro enigma com espelhos, mire o raio de luz na boca da estátua de caveira para abrir uma sala de tesouros.

☐ **DIAMOND [TRILLIANT] (4 mil G)**
Fase 4-2. Acima da passagem de saída do capítulo.

☐ **LION HEART (2,500 G)**
Fase 5-1. Deixado pelos lickers.

☐ **DEAD BRIDE'S NECKLACE (2 mil)**
Fase 5-2. Nos corpos das esteiras.

☐ **POWER STONE (5 mil G)**
Fase 5-2. Mate as baratonas.

☐ **SAPPHIRE [MARQUISE] (3 mil)**
Fase 5-3. Desça pelas escadas e pegue-a no cofre na sala à oeste.

☐ **ROYAL NECKLACE (5 mil G)**
Fase 5-3. Na sala de controle, no segundo andar.

☐ **GOLD CHALICE (3 mil G)**
Fase 5-3. Em um dos armários onde Sheva ativa a ponte; antes da construção na rocha.

☐ **TOPAZ [BRILLIANT] (2,500 G)**
Fase 5-3. Na rocha mais distante da ponte que leva à construção.

☐ **RUBY [BRILLIANT] (2,500 G)**
Fase 5-3. Incrustado no teto do corredor que leva à construção.

☐ **SAPPHIRE [BRILLIANT] (2,500)**
Fase 5-3. Após Wesker chutá-lo para dentro da construção, vá ao sarcófago no canto noroeste e chame Sheva para abrir.

☐ **SAPPHIRE [OVAL] (2 mil G)**
Fase 5-3. Antes de Wesker partir, pegue-a dentro de um vaso no canto noroeste.

☐ **EMERALD [OVAL] (2 mil G)**
Fase 5-3. No sarcófago na área noroeste do mapa, no local onde você enfrenta Wesker e Jill.

☐ **EMERALD [BRILLIANT] (3 mil)**
Fase 5-3. Durante a luta contra Wesker e Jill, pegue-a na sacada leste, perto do contêiner da Tricell.

☐ **HEART OF AFRICA (10 mil G)**
Fase 5-3. Fuzile Wesker na luta contra ele e Jill. Se você causar dano suficiente, ao sair, ele deixa a jóia entre as duas escadas. Pegue antes da luta contra Jill.

☐ **TOPAZ [OVAL] (2 mil G)**
Fase 6-1. Deixado pelo majini próximo ao guindaste.

☐ **DIAMOND [MARQUISE] (5 mil)**
Fase 6-3. Na batalha final contra Wesker, antes do Chris cair, atire na rocha à direita para encontrar o tesouro e vá pelas plataformas.

34. Ao entrar no túnel com corpos ensacados, abra o baú de pedra, nos fundos, para encontrar uma pequena fortuna. Ao reencontrar Sheva, vasculhe os baús nas salas adjacentes e investigue por último o baú no final do corredor (aperte ■ para não cair de mau jeito).

35. Abra as três arcas e siga pelo caminho restante. Desça e quebre os vasos para ativar a armadilha; volte à estrutura onde os majinis estavam e gire-a para abrir a passagem. Volte para pegar itens nos vasos. Passe por mais uma seção de botões, desça, puxe a corrente e siga à direita; pule a parte que desmoronou, siga até o ponto mais alto do lugar e use a mira do rifle para localizar o Emblema #20, nas ruínas acima da estátua verde.

36. Volte, desça as escadas, entre à esquerda e depois à esquerda para pegar o lança-granadas na mala. Investigue a corrente da estátua no espaço à frente e dê a volta para puxar a outra corrente. Faça o mesmo com a estátua dourada; desça, exploda todos os inimigos e verifique a corrente da estátua azul; suba e puxe a corrente da outra estátua azul, à direita da dourada. Por fim, puxe as correntes da estátua vermelha e decida entre subir a escada para fugir ou enfrentar o monstro para conseguir uma joia de 10.000 gald, utilizando a mesma estratégia de antes para completar o estágio.

CHAPTER 4-2: WORSHIP AREA

37. Junte os três símbolos que faltam na porta: um no caminho à esquerda e dois à direita. Utilize as reentrâncias na parede para evitar os raios da armadilha. Insira os símbolos na porta, siga para chegar ao único enigma do jogo: espere Sheva subir na área mais alta, então mexa no espelho logo à frente da entrada, virando-o para a esquerda; mexa no espelho à esquerda para a esquerda, volte o primeiro espelho à posição original e desça pela plataforma do espelho onde o raio acaba.

38. No segundo andar, chute os dois pilares sem espelhos, volte à plataforma por onde veio e faça o seguinte: mova o espelho mais à esquerda para a esquerda, e o último espelho atingido pelo raio para a direita. Desça pela nova plataforma e não abra a arca ou você ativará uma armadilha. Entre na sala à esquerda para encontrar o Emblema #21 sobre a entrada, do lado de dentro. Vire todos os espelhos para dentro do salão e direcione somente o espelho central para fora. Siga pelo caminho do raio.

CHAPTER 5-1: UNDERGROUND GARDEN

39. Siga à direita e atire no Emblema #22 sob a passarela, sobre uma mangueira. Puxe a alavanca na sala ensanguentada e atire nos vidros para sair. Contra os lickers, mantenha distância e use a escopeta. Abra a porta dentro da jaula deles e entre na primeira porta à esquerda para pegar a AK-74 na maleta. Acione a alavanca depois da escada, atravesse a porta e passe rápido pelas jaulas. Saia pela porta bege, vá até o final do corredor e arme-se com as granadas. Chame o elevador e contenha o ataque até ele chegar.

CHEFE: U-8

40. Atire nas partes vermelhas de suas patas para que ele caia. Aproxime-se da boca para jogar uma granada dentro. Faça isso duas vezes para expor o "cérebro" e mande bala. E atire nas vespas para recuperar munição.

CHAPTER 5-2: EXPERIMENTAL FACILITY

41. Desta fase em diante é uma boa estratégia utilizar o colete à prova de balas. Desça as escadas e abrigue-se atrás dos caixotes para se proteger. Avance utilizando as barricadas e fique ligado nos cilindros que servem como granadas para eliminar vários inimigos simultaneamente.

42. Exploda os lickers no corredor ou acabe com os primeiros e passe correndo pelos demais, caso esteja sem balas. Na fábrica, atravesse pelas esteiras e desvie das caixas. Passe pela esteira com os cilindros (que podem ser úteis para abrir caminho) e siga até a ponta esquerda. Desça a escada e encontre o Emblema #23 dentro da lixeira aberta à esquerda.

43. Siga à direita, pegue a nova metralhadora na maleta e suba as escadas à direita. Ative as duas alavancas no gerador, volte e conheça a barata mais terrível de todas: fique sempre distante e atire nas bolhas do animal (peito e costas). Ative a alavanca do painel amarelo. Desça na esteira e mantenha-se à direita para passar pela brecha entre as barras; siga no sentido contrário, pelo meio da esteira para não ser carregado, e, no final, suba à direita.

CHEFE: UROBOROS MKONU

44. Atire nas bolhas no corpo do monstro até que o lança-chamas carregue. Ordene, então, que Sheva o pegue para queimar o monstro (abra seu menu, selecione a arma e clique na opção Give). Volte a atirar caso os braços cresçam novamente. Atire nos pontos fracos dele (uma espécie de bola na ponta do braço) e repita até matá-lo.

CHAPTER 5-3: UROBOROS RESEARCH FACILITY

45. Na saída do local onde enfrentou o Uroboros, você encontra o Emblema #24, atrás do ventilador direito. Suba a escada e siga até o final do corredor para pegar uma joia no cofre e munição. De volta à área da fábrica, atravesse as plataformas e entre na porta à esquerda para ►

O game possui poucos chefes quando comparado a outros títulos de ação recentes, mas todos eles são únicos e bastante memoráveis

Pela primeira vez, um *Resident Evil* que não tem contagem regressiva. Será o fim dos tempos?

Garimpar os tesouros, encontrar todas as armas e evoluí-las, ajudar o seu parceiro e arrancar 100% de aproveitamento em sua jornada pela África tem um bom motivo: faturar mais alguns belos troféus para a sua coleção. E desta vez há um incentivo extra: alguns troféus dão bonecos especiais e um baú de *RE5* para decorar o seu apartamento na PlayStation Home. São eles: They Belong in a Museum (baú), Soldier (Sheva), Veteran (Jill) e War Hero (Wesker).

CHATO O maior vilão da saga, Wesker, está de volta com mais um plano para destruir o mundo. Ele e Chris terão seu combate final ou será que o veremos em RE 7?

1. Platinum Trophy
Consiga todos os troféus (os extras não são necessários).

2 a 17. Completed Chapter 1-1
Complete todos os episódios em qualquer nível de dificuldade para ganhar 17 troféus de bronze.

18. Recruit
Termine todos os capítulos no nível Amateur.

19. Soldier
Termine todos os capítulos na dificuldade Normal.

20. Veteran
Termine todos os capítulos na dificuldade Veteran.

21. War Hero
Termine o jogo no nível Professional (termine no Veteran para habilitar o Professional).

22. Egg Hunt
Encontre os quatro tipos de ovos (mate galinhas ou cobras).

23. All Dressed Up
Compre todas as roupas do Bonus Features (destrua 30 emblemas para habilitar a roupa de Chris e Sheva).

24. Stockpile
Obtenha todas as armas. Veja lista na página 91.

25. Take It to the Max
Faça o upgrade completo de todas as armas.

26. They Belong in a Museum
Encontre todos os tesouros no game.

27. Badge of Honor
Destrua todos os 30 BSAA Emblems (veja no detonado).

28. They're ACTION Figures!
Compre todos os bonecos (use os pontos conseguidos nas partidas em Bonus Features para comprá-los).

29. A Friend in Need
Salve seu parceiro dez vezes quando o ícone HELP aparecer.

30. Lifeguard
Salve seu parceiro dez vezes quando o ícone DYING aparecer.

31. Exploding Heads
Acerte 20 inimigos a sua escolha com disparos na cabeça.

32. A Cut Above
Elimine cinco inimigos (de preferência os fracos) com a faca.

33. Cattle Prod
Elimine 30 inimigos usando a arma especial Stun Rod .

34. Crowd Control
Elimine 30 inimigos com a Gattling Gun (ver quadro "Armas").

35. Bull's Eye
Elimine 30 inimigos usando a arma especial Longbow.

36. Get Physical
Elimine 20 inimigos com socos, chutes ou pisões.

37. The Works
Encaixe o máximo possível de combos em um único ataque (exploda uma aglomeração de inimigos e terá o seu troféu).

38. Lead Aspirin
Acerte um tiro na cabeça de um Majini durante um pulo.

39. Fireworks
Atire em um coquetel molotov, dinamite ou granada inimiga.

40. Be the Knife
Defenda-se de uma flecha usando uma faca.

41. Meat Shower
Exploda três majinis (exploda os inimigos que usam coletes com granadas na última fase).

42. Go into the Light
Elimine dois inimigos com uma Flash Grenade.

43. Ride the Lightning
Elimine um inimigo usando a eletricidade de um transformador (suba no ônibus da primeira fase e derrube o transformador).

44. Stop, Drop, & Roll
Elimine três majinis ao atear fogo em tubulações de óleo.

45. Baptism by Fire
Elimine três majinis de uma vez ao explodir botijões.

46. Masters of Removing
Salve Jill na fase 5-3.

47. Bad Blood
Cause um bom dano em Wesker em seu primeiro encontro.

48. Drive by
Na fase 2-3, pare o caminhão atirando no motorista.

49. Egg on Your Face
Enfraqueça um majini, equipe um ovo podre (Rotten Egg) e atire no inimigo para matá-lo.

50. Heart Stopper
Com Sheva, atire em um licker até que ele fique de barriga para cima, aproxime-se e crave a faca.

51. Who Do You Trust?
No single-player, dê itens ou cure Sheva várias vezes. No co-op, aperte ● para agradecer à ajuda sempre que receber itens.

ativar o gerador, reabastecer-se de itens e pegar um novo rifle. Ative o painel do lado de fora e proteja Sheva enquanto ela atravessa pela plataforma móvel. Voltando à área semelhante àquela em que enfrentou o caranguejo, mexa nas alavancas ao lado do computador, embaixo da passarela, para a plataforma começar a subir. Quando ela parar, acerte o majini segurando a alavanca e, logo depois, acerte o Emblema #26 no chão.

46. Não desperdice bala nos demais soldados e proteja-se na estrutura central do elevador. Ele para uma segunda vez e você deverá matar outro soldado no mesmo local do anterior. Próximo ao topo, arme-se com a escopeta ou metralhadora para "agradecer" a recepção. Suba as escadas até a área rochosa. Ative o gerador do lado esquerdo da construção e atire no Emblema #27 no fosso do elevador.

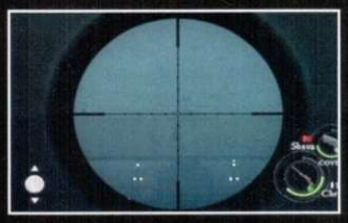
47. Arme-se com a escopeta e, caso ainda tenha munição, o lança-granadas e as Proximity Mines. Puxe a alavanca, espere Sheva subir e puxe-a novamente. Fique embaixo da plataforma de Sheva para já mandar chumbo nos lickers. Use a escopeta nos que vierem na sua direção e o lança-granadas naqueles que perseguirem sua amiga. Assim que ela descer no prédio, arme as minas em frente à porta, afaste-se para o mesmo local por onde chegou aqui e espere que eles disparem as minas, para só então voltar a atacar.

47. Após eliminar todos os inimigos, entre no prédio, pegue os itens nos armários, ative o painel e siga pela ponte. Nesta batalha, seu objetivo é fugir de Wesker por sete minutos. Aproxime-se da porta metálica à direita para que ele a derrube com você. Entre na construção e vá até o cofre de pedra do lado oeste do mapa para pegar uma nova Magnum.

48. Contra Jill, caso ela comece a disparar, dê um tiro certeiro no dispositivo, porque, caso você a mate, você terá que recomeçar o confronto. Permaneça próximo de Jill e aperte o botão indicado para falar com ela. Assim que ela receber choques, aproxime-se e pressione os botões indicados até retirar o dispositivo de seu corpo.

CHAPTER 6-1 SHIP DECK

49. Suba no mastro do navio e use a mira do rifle para achar o Emblema #28 na antena de radar na parte traseira do navio.



50. Sheva será presa na área dos contêineres e soldados sairão de dois deles. Atire no colete do inimigo que permanecer escondido para explodi-lo e destruir o Emblema #29. Há um soldado semelhante a uma planta carnívora: atire na parte "humana" pendurada em suas costas para que ele se abra e você possa terminar o serviço e pegar o cartão. Atire no botão do elevador da grande peça metálica, use o cartão no painel do outro lado e suba até o ponto mais alto para levantar a gaiola para Sheva. Evite deixar que os soldados com granadas presas nos coletes cheguem perto de você. Atire neles a distância.

51. Após a animação, destrua o Emblema #30 na prateleira mais alta do cômodo. Atravesse até o outro lado pelo alçapão. Um monstrengo vai surgir: use as Proximity Mines para minar o caminho dele e atire quando ele se abaixar, visando sempre sua cabeça. Pegue um cartão no corpo do bicho e outro no cofre após a plataforma de onde o zumbi surgiu, à direita da porta trancada.

CHAPTER 6-2: MAIN DECK

52. No local eletrificado, vença os inimigos e pegue o cartão com o majini "planta-carnívora".

CHEFE: UROBOROS AHERI

53. Suba as escadas e atire nas bolas amarelas até explodi-las. Antes de você destruir as duas primeiras, Sheva avisa que achou uma arma. Desça, pegue-a no painel, mire na grande esfera e dispare. Troque de arma até que ela recarregue e repita. Atire nas gosminhas negras para tirá-las do caminho e ganhar itens. Ataque três vezes com a arma especial.

CHAPTER 6-3: BRIDGE DECK

54. Desça pelo elevador da TRICELL na cabine de comando e ative o painel à esquerda na área em colapso. Após os portões se abrirem, derrote os inimigos e ative as alavancas dos lados do próximo portão. Quando as duas baratas surgirem, elimine-as antes que os portões se abram, caso contrário a situação ficará complicada com tantos inimigos. Matando as duas, desça do lado esquerdo e, assim que o portão abrir, suba na metralhadora neste mesmo lado e bote para quebrar.

CHEFE: WESKER

55. Quebre o vidro no canto noroeste e pegue o lança-mísseis. Nesse momento é inútil atirar no cara, então corra até os painéis nos cantos do deck e desligue as luzes para que ele não consiga vê-lo. Enquanto ele procura você, dispare um míssil. Wesker agarra o projétil: atire no item para explodir. Aproxime-se para injetar a solução no vilão, mas a primeira tentativa sempre fracassa. Suba na parte mais alta do deck para pegar mais um míssil e repita.

56. Depois de uma memorável sequência, chegou a hora da verdade. Siga pelo caminho e atire em Wesker quando ele for atrás de Sheva. Vá ao local mais alto e dispare sempre na cabeça do inimigo, até ele levantar o braço; continue disparando até ele se irritar e fazer uma espécie de ciclone em volta de si. Então, logo que ele mostrar o núcleo amarelado, dispare o míssil para acabar com ele. Depois de serem resgatados, acerte o último disparo no vilão. ■

SEGREDO Termine o jogo e habilite o modo Mercenaries, no qual o objetivo é destruir zumbis em uma corrida contra o tempo. O tempo pode ser expandido ao coletar ampulhetas. Consiga rank A nas fases para habilitar outras e personagens.

Que tal se divertir com um Lança-Mísseis com munição infinita? Basta terminar o jogo em menos de cinco horas (em qualquer ...

ARSENAL + CAMBADAS DE ZUMBIS = DIVERSÃO CRUEL

O arsenal disponível para a sua aventura é amplo e é parte vital da diversão e desafio. Isso porque você deve procurar as armas nos cenários, gastar dinheiro para comprá-las e, o mais legal, investir para evoluir os seus atributos (potência, armazenamento de munição, etc). Ao evoluir uma arma ao máximo, você pode visitar o Extra Features e comprar a opção que habilita munição infinita (Infinite Ammo); então basta escolher esta opção ao iniciar qualquer fase.

No que diz respeito a diversão, repetir as fases com novas armas mais poderosas e testar os seus efeitos nos variados zumbis é a maior alegria de *Resident 5*.

Ok, nós sabemos que você está salivando para ir logo detonar os zumbis, então veja ao lado quais são as armas e como conseguir cada uma delas.

PISTOLAS

- **M92F:** pistola inicial do jogo.
- **H&K P8:** disponível para compra após completar a fase 3-1.
- **SIG P226:** à venda na lojinha após completar a fase 5-1.
- **M93R:** à venda na lojinha após evoluir completamente a M92F.

SHOTGUN

- **Ithaca M37:** ache-a na fase 1-2.
- **M3:** procure por ela na fase 3-3.
- **Jail Breaker:** ache-a na fase 6-1.
- **Hydra:** evolua completamente a primeira calibre 12, Ithaca M37.

MACHINE GUN

- **VZ61:** está na fase 1-1.
- **AK74:** está na fase 5-1.
- **H&K MP5:** procure por ela na fase 2-1.
- **SIG 556:** ache-a no fase 5-2.

RIFLE

- **S75:** encontre-a no fase 2-1.
- **Dragunov SVD:** ache-a na fase 2-2.
- **H&K PSG-1:** ache-a na fase 5-3.

MAGNUM

- **S&W M29:** esta na fase 3-1.
- **L. Hawk:** está na fase 5-3.
- **S&W M500:** evolua a S&WM29.

ESPECIAIS

- **Grenade Launcher:** encontre-a na fase 4-1.
- **Rocket Launcher:** encontre-a na fase 3-1.
- **Stun Rod:** à venda após completar a fase 2-3.
- **Gatling Gun:** disponível apenas para Chris após terminar o game e ao evoluir completamente a VZ61.
- **Long Bow:** disponível apenas para Sheva após terminar o game e evoluir completamente a S75.
- **Proximity Bomb:** à venda após terminar o chapter 2-3.
- **Hand Grenade:** comum em todas as fases.
- **Incendiary Grenade:** comum em todas as fases.
- **Flash Grenade:** ache-a na fase 2-2.

RICO No início da fase 3-1 há dois grandes vasos com dinheiro, um rubi no crânio do bode e um besouro na bananeira à direita. Pegue tudo, pause, escolha "Quit Game" e salve para sair. Você não vai perder o dinheiro ganho. Repita o processo até ficar milionário.

EXTRAS E SEGREDOS

Ao visitar a opção Bonus Features, você vai encontrar uma grande lista de interrogações. Tratam-se de segredos que você precisa habilitar e depois pagar para ativá-los. Confira a lista, sendo que "A" é o que você deve fazer para habilitar e "B" é a função do segredo.

Chris Outfit (Safari) - 0P
A. Complete todos os episódios.
B. Roupa Safari para Chris.

Sheva Outfit (Clubbin') - 0P
A. Complete todos os episódios.
B. Roupa Clubbin' para Sheva.

Chris Outfit (STARS) - 0P
A. Complete todos os episódios e destrua 25 emblemas.
B. Uniforme STARS para Chris.

Sheva Outfit (Tribal) - 0P
A. Complete todos os episódios e destrua todos os emblemas.
B. Roupa Tribal para Sheva.

Filter (Classic Horror) - 0P
A. Complete todos os episódios no nível Amateur ou superior.
B. Filtro de imagem para jogar com a tela em preto e branco; ative-o na opção Special Settings.

Filter (Retro) - 0P
A. Complete todos os episódios no nível normal ou superior.
B. Filtro de imagem para jogar com a imagem amarelada.

Filter (Noise) - 0P
A. Complete todos os episódios no nível Veteran ou superior.
B. Filtro de imagem para jogar com efeito granulado na tela.

Bonecos - 500P (cada)
A. Destrua todos os emblemas e complete todos os episódios.
B. Bonecos de Josh, Jill, Wesker, Excella, Irving, Spencer, DeChant, Dave, Kirk, Reynard, Majini (Town A), Majini (Town B), Majini (Town C), Majini (Town D), Mijini (Cephalo), Majini (Agitator), Majini (Wetland A), Majini (Wetlands B), Majini (Watelands C), Giant Majini, Majini (Base A), Majini (Base A), Majini (Base B), Majini (Duvalia), Reaper, Big Man Majini, Executioner Majini, Chainsaw Majini, Gatling Gun Majini, Motorcycle Majini, Uroboros, Licker Beta, Kipepeo, Bui Kichwa, Adjule, Uroboros Aheri, U-8, Popokarimu, Ndesu, Irving (Transformed), Chris (Rare), Sheva (Rare), Jill (Rare) e Wesker.

Infinite Ammo - ?P
A. Evolua a arma desejada ao nível máximo.
B. Compre a opção com o nome da arma para habilitar munição infinita para ela. Cada arma cobra um preço diferente em pontos.

ARQUIVOS (FILES)
Veja quais fases você precisa terminar para habilitar os arquivos secretos de *Resident 5* e descobrir os segredos por trás da nova trama; além de pistas sobre misteriosos eventos do passado da série. Para ler os arquivos, visite a opção Files.

#1. History of Resident Evil: - -
#2. BSAA: termine a fase 1-2
#3. Majini: termine a fase 2-3.
#4. Chris: termine a fase 3-1.
#5. Sheva: termine a fase 3-2.
#6. Ricardo: termine a fase 3-3.
#7. Ndipaya Tribe: faça a fase 4-2.
#8. U-8: termine a fase 5-1.
#9. Tricell: termine a fase 5-2.
#10. Jill: termine a fase 5-3.
#11. Excella: termine a fase 6-2.
#12. Wesker: termine a fase 6-3.

... nível de dificuldade) para habilitar a arma. Ative a opção de munição no Bonus Features.

Por Amer Houchaimi

KARMA

Você acabou de sair de sua vidinha regrada no Vault e foi apresentado ao mundo violento da Wasteland. Aposto que você está pensando: "Posso roubar, matar e ser mau, pois nada vai me acontecer!". Errado, cidadão! Muito errado! O karma não irá perdoá-lo. Neste mundo, o karma é uma força invisível e inexorável. Seja bom e será bem vindo em todos os lugares. As mulheres lhe darão presentes e você será o herói das crianças. Seja mau e será recebido à bala em quase todo lugar que chegar. O karma também influi em quais companheiros poderão acompanhá-lo em sua jornada. Então pense com cautela, amigo. Será que compensa mais atirar naquele velhinho boa praça do que convidá-lo para um bom prato de esquilo no espeto? A decisão é sua. E a responsabilidade pelas consequências também.

Ok, agora já sei para que serve o botão vermelho...

FALLOUT 3

Viaje ao mundo do livre arbítrio e da destruição massiva, mas não deixe de levar o nosso guia de sobrevivência

PS3 1

Produtora: Bethesda Softworks
Distribuidora: Bethesda Softworks

Então, você decidiu deixar sua vida segura e confortável no interior de uma Vault, para se aventurar pela terra desolada e perigosa que um dia foi capital dos Estados Unidos? Ou você é muito corajoso ou maluco. Não importa qual seja a razão, não tema, cidadão. Eis nosso guia para auxiliá-lo nesta terra árida e violenta.

Nas páginas a seguir, ensinaremos a sobreviver às duras provações em seu caminho e como enfrentar os perigos do lugar. Mas este não seria um guia turístico decente se não o informássemos sobre os principais locais a serem visitados. Caso queira explorar tudo, encontrará também um grande mapa com todos os principais pontos turísticos.

Esperamos colaborar em sua empreitada e, se mesmo assim não conseguir sobreviver às árduas condições de vida na Wasteland, por favor, entre em contato e devolveremos o seu dinheiro. Porém, vamos avisar: somente o dono do guia pode reclamar caso tenha falecido. Parentes e amigos não podem reaver o dinheiro gasto por ele nesta publicação.

Seja racional, cidadão! Não entre atirando ao chegar à uma cidade; converse com as pessoas e ajude-as para receber...

EXCELÊNCIAS

IMERSÃO SUPREMA
Você vai esquecer de comer, dormir, tomar banho, ligar para a namorada, pagar a pensão dos filhos, etc...

CADÊ O MAX?
Este game só não é mais parecido com *Mad Max* porque não tem o Mel Gibson! Quem sabe em uma expansão...

SUPER TIMOR
O jogo é infestado de bugs, mas nem eles conseguem comprometer a qualidade das atrações de F3.

ORDEM A Brotherhood of Steel é um grupo para-militar que mantém uma certa ordem na Wasteland. Embora algumas de suas atitudes possuam uma moral questionável, eles são os melhores aliados que você pode ter em suas aventuras. Invista nisso.

AVALIAÇÕES

Técnica

Gráficos	★★★★★	Replay	★★★★★
Controle	★★★★★	Acabamento	★★★★★
Áudio	★★★★★	Dificuldade	★★★★★

RPG

Enredo	★★★★★
Sistema de Batalhas	★★★★★
Equipamentos/Magias	★★★★★
Colecionáveis	★★★★★
Evolução do Herói	★★★★★

NOTA FINAL
9,5

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A O tempo dentro do Vault funciona como um tutorial bastante prolongado que pode ser um pouco cansativo.

B Fora do Vault você pode explorar todo o mapa, descobrir novas localidades, matar, pilhar e destruir a vontade! A diversão é infinita!

C A dificuldade do jogo é equilibrada e constante. Basta ter bom senso ao se equipar e ao decidir o que fazer

...Perks e recompensas. Aí sim, atire nelas se quiser.

MEDIDOR Preocupado com a radiação? Não tema! O Pip-Boy é equipado com um contador geiger; basta a você ficar atento a ele. Quanto mais barulho ele fizer, mais radioativo é o lugar onde você está, então saia correndo daí!

RÁDIO Não fique entediado em sua travessia por Wasteland! Ligue o seu rádio e curta os maiores sucessos dos anos 50 na GNR ou escute os discursos do Presidente Eden na rádio do Enclave. Você nunca vai se sentir sozinho.

ITEMS

Wg 19

BOBBLEHEADS

1. Agility: Está em uma escrivaninha no escritório em Greener Pastures Disposal Site
2. Barter: Em Evergreen Mills, entre nas cavernas e procure o bazar. Veja nas estantes.
3. Big Guns: Em Fort Constantine, no Co's Office. Desça e procure perto do cofre aberto.
4. Charisma: No Cloning Lab de Vault 108, sobre uma mesa em um quarto com muitas camas.
5. Endurance: Em Deathclaw Sanctuary, próximo a entrada em uma pequena plataforma.
6. Energy Weapons: Em Raven Rock na escrivaninha do quarto de Coronel Autumn.
7. Explosives: No reservatório próximo ao WKML Broadcast Station.
8. Intelligence: No laboratório em Rivet City
9. Lockpick: Em Bethesda Ruins, nos escritórios. Em uma mesa com uma lâmpada acesa.
10. Luck: No subsolo de Arlington House, em Arlington Cemetery.
11. Medicine: No consultório médico de seu pai, em Vault 101.
12. Melee Weapons: Em Dunwich Building, próximo à saída do Virulent Underchamber.
13. Perception: Museum of Dave em Rep. of Dave.
14. Repair: Na casa de Evan King em Arefu. É preciso ter Lockpick 50 para abrir a porta.
15. Science: Em Vault 106, na área Living Quarters. Está no alto de uma estante de metal.
16. Small Guns: Em National Guard Depot, na National Guard Armory, numa estante do subsolo.
17. Sneak: Em Yal Guai Tunnels, na área Yao Guai Den. Sobre uma caixa de metal.
18. Speech: Em Paradise Falls, dentro do Eulogy Pad. Está sobre uma mesa de computador.
19. Strenght: Na casa de Lucas Simms em Megaton. É possível entrar nela a noite.
20. Unarmed: Próximo a entrada de Rockopolis, procure o corpo e um Ghoul (chamado Argyle). O booblehead estará perto dele.

Weapons

Aqui, a Terceira Guerra Mundial durou apenas duas horas, o tempo levado para as armas nucleares serem disparadas...

PIP-BOY 3000

Conheça Pip-Boy, o equipamento indispensável para os aventureiros de Wasteland; e descubra o paradeiro dos Bobbleheads

MAPA Seu Pip-Boy vem com um enorme mapa que mostra todas as regiões que já foram visitadas ou mencionadas por alguém. Quando se perder, ative seu fiel mapa e logo saberá o caminho de casa (ou pelo menos de um lugar seguro próximo).

LANTERNA Medo do escuro? Sem problemas, segure ● para ativar a lanterna embutida de seu Pip-Boy e enxergue bem com uma coruja. Claro que Raiders e outros inimigos poderão vê-lo melhor também, portanto, cuidado.

... e atingirem os seus alvos. Bastante realista para uma guerra nuclear.

Obrigado por comprar nosso guia de sobrevivência e bem-vindo à Wasteland! Quer uma carona na vaca particular da companhia? Custa só R$ 3,00!

Frangooooo? Cadê você, irmãozão? Você sumiu depois da explosão nuclear!

ROTEIRO

QUESTS

Confira a seguir quais são as missões centrais e o melhor método de cumpri-las.

BABY STEPS

1. Caminhe em direção a seu pai e logo saia do chiqueirinho. Coloque a "mira" sobre a caixa até a opção para abri-la surgir. Quando sair, procure o livro "You're Special" logo em frente a caixa de brinquedos e defina seus atributos iniciais. Feito isso, só resta seguir seu pai.

GROWING UP FAST

2. Em seu aniversário de dez anos, converse com Amata e Stanley. Eles lhe darão uma revista em quadrinhos e o Pip Boy 3000. Fuce no brinquedo para aprender suas funções. Converse com os outros para ganhar um Sweet Roll e iniciar uma briga com Butch. Logo após, seu pai lhe dará uma BB Gun. Devidamente armado, siga seu pai e Jonas até os alvos e os acerte três vezes e em, seguida, mate a radroach.

FUTURE IMPERFECT

3. Após o exame, siga para a sala de aula. No caminho, você verá Butch e seus amigos infernizando Amata. Se quiser bom karma, converse (Speech) para convencer Butch e seus amigos a deixarem a menina em paz ou para tentar intimidá-los ou simplesmente atacá-los. Na sala de aula, faça a prova e fale com o professor quando o teste acabar; se não gostar de como seus skills foram organizados, é possível redefini-los.

ESCAPE

4. Amata irá acordá-lo e vai oferecer uma 10mm Pistol. Caso queira bom karma, recuse-a. Os guardas do Vault irão atacá-lo, mate-os e cheque seus corpos para conseguir roupas de proteção melhores. Mate as radroaches espalhadas pelo Vault e cheque-as para conseguir Radroach Meat. Butch aparece e pede sua ajuda para salvar a mãe dele. Incentive-o a salvá-la sozinho ou o ajude.

5. Siga até o Overseer. Quando a menina fugir, fale com ele. A melhor opção de conversa é ameaçar Amata, pois assim o sujeito lhe dá a Overseer Key, não chama a segurança nem se torna hostil. Se quiser, você pode matá-lo. Vá até a Overseer Office e procure pela Overseer Terminal Password na sala. Use-a no computador dele e escolha a opção "Open Overseer Tunnel". Siga para o túnel de saída e avance para a Wasteland. Salve o game e procure por Megaton, que fica a noroeste do Vault. Evite conflitos com os Raiders.

FOLLOWING IN HIS FOOTSTEPS

6. Em Megaton, procure Moriarty no bar. Pague 100 caps pela informação sobre seu pai ou utilize o Speech para consegui-la de graça. Outra forma é entrar no computador de Moriarty, com a senha obtida pelo "Lady Killer" em Nova ou conversando com Gob e sendo gentil com ele. Quando conseguir a informação, siga até Galaxy News Radio.

7. Ao encontrar um pelotão da Brotherhood of Steel, deixe que sigam na frente eliminando os Super Mutants e avance quando for seguro. Ao chegar ao prédio da Galaxy News Radio, um Super Mutant Behemoth atacará o batalhão, recolha o "Fat Man" que está próximo a um dos soldados mortos e use-o para destruir o monstro. Use o V.A.T.S para atacar o seu tronco, mas faça isso quando não houver nenhum membro da Brotherhood perto. Após a luta, fale no comunicador na entrada do prédio. Suba até o último andar e fale com Three Dog.

GALAXY NEWS RADIO

8. Converse com Three Dog e

O V.A.T.S (Vault Automated Target System) garante tiros certeiros e explosivos; e não importa se você tem boa pontaria ou não.

Sempre que pilhar o equipamento de seus inimigos, não perca tempo e os venda. Não é uma boa ideia andar pela...

pergunte a localização do Museum of Technology e do Washington Monument. Vá ao museu pela Dupont Station (vá bem armado e com um bom número de Stimpacks). Combata os Super Mutants com Combat Shotgun ou Chinese Assault Rifle. Siga pelo caminho que simula o interior de um Vault para a ala oeste do museu e encontre a "Communication Relay Dish". Saia e procure o Washington Monument; está próximo ao museu e que parece um grande obelisco. Siga para lá, use o elevador para ir até o topo e cheque o equipamento de rádio para instalar a antena. Após isso, volte para o prédio da GNR e fale com Three Dog.

SCIENTIFIC PURSUITS

9. Siga para Rivet City. Procure o laboratório e converse com a Doutora Li. Seu próximo objetivo é o Jefferson Memorial. Procure o Control Room (uma sala circular, com uma cabine de vidro e um computador), pegue todos os "logs" que encontrar no local e escute todos. Cheque o mapa para seu próximo destino: Smith Casey Garage. Procure por uma grande comporta de metal no chão e ative um botão na parede, desça e terá acesso ao Vault 112.

TRANQUILTY LANE

10. Receba a roupa do Vault 112 conversando com o robô. Vista-a, siga para o local onde há cápsulas e entre em uma vazia. Chegando em Tranquility Lane, fale com Betty para ter informações sobre seu pai e algumas missões, mas ao obedecê-la você perderá karma. Veja quais são as missões:

A. Faça Timmy chorar: você pode bater, entregar a ele a brochura da escola militar (está na cozinha de sua casa) e convencê-lo que seus pais o mandarão para lá; ou matar os pais dele e contar.

B. Acabe com o casamento dos Rockwell: conte para a senhora Rockwell que seu marido tem um caso ou pegue a Lacy Underwear na casa da senhora Simpson, coloque-a no porão dos Rockwell, e peça para a senhora Rockwell segui-lo até o porão em seguida.

C. Mate a Senhora Henderson: surrá-la até a morte não deixará Betty feliz. Vá à casa da senhora Henderson e ligue o fogão para soltar gás. Encontre a senhora na rua e peça para que ela fazer uma torta. Siga-a até sua casa e esteja por perto para ver a grandiosa explosão.

D. Mate todo mundo: apenas encontre a máscara e a faca na casa de cachorro próxima a Abandoned House e mate todos em tranquility Lane. Caso não queira ganhar karma ruim, siga até a Abandoned House e ative os objetos que lá estão na seguinte ordem: Radio, Pitcher, Gnome, Pitcher, Cinder Block, Gnome, Bottle. Quando tiver feito uma ou outra escolha, vá até o parquinho, fale com Betty uma última vez e siga pela porta. Seu pai estará esperando do lado de fora, fale com ele.

THE WATERS OF LIFE

11. Encontre seu pai e os cientistas vão a Jefferson Memorial. Entre e vasculhe tudo, inclusive no porão, para destruir os inimigos. Após receber um alerta, volte e fale com seu pai. Faça estes trabalhos:

A. Vá até o subsolo e ative o Flood Control Pump.

B. Fale com seu pai e receba fusíveis bons. Troque os fusíveis queimados no subsolo.

C. Ative o Mainframe. Basta ir ao subsolo e ativá-lo. Siga para uma grande entrada de esgoto e entre na tubulação. Siga até encontrar uma válvula e a ative. Encare os membros do Enclave com armas energéticas. Guie a Doutora Li e os outros pelos esgotos até a saída. Para prosseguir, mande o grupo esperar em um ponto seguro, avance alguns metros, elimine os inimigos e volte para apanhar os cientistas. Ao chegar à barricada, siga para a saída e leve os cientistas à Citadel.

PICKING UP THE TRAIL

12. Fale com Elder Lyons, que pedirá para falar com Paladin Gunny. Após o treino, vá ao laboratório e procure por Scribe Rothchild, que dará acesso ao Vault Tec Terminal. Fale com Rothchild. Siga para Little Lamplight (para entrar, convença Mayor MacCready; utilize Speech ou o perk Child at Heart). Caso falhe, terá de fazer a quest opcional Rescue from Paradise. Em Little Lamplight, fale com MacCready, pergunte sobre o caminho do Vault 87 e vá até Murder Pass. É uma longa caverna que termina na entrada para o Vault, infestada de Mutants.

FINDING THE GARDEN OF EDEN

13. Seu objetivo é encontrar o G.E.C.K. Avance aos quartos de contenção e encontre Fawkes. Para libertá-lo, desça até a sala de manutenção próxima, onde estão dois Super Mutants e ative o Fire Control Console. É possível hackear o terminal do lado de fora da cela de Fawkes, para abrir somente ela (é preciso 50 pontos de Science). Fawkes o guiará até o G.E.C.K, onde o dispositivo está alojado (não o siga). Pegue o G.E.C.K e volte.

THE AMERICAN DREAM

14. O Coronel Autumn pede o código de ativação do Project Purity, mas negue. O Presidente Eden vai chamá-lo e o libertará. Pegue seu equipamento no armário e vá à sala de Eden. Enfrente os Enclave com armas de energia contra os equipados com Power Armor; e armas comuns contra cientistas e oficiais. A sala do President Eden está em um local onde dois Sentry Bots estão atacando soldados, siga pela porta atrás deles. Ao encontrar o presidente, ele pedirá que leve o Modified F.E.V e oferecerá o frasco com o composto. Recolha o frasco e converse novamente com ele. Encerre o diálogo:

A. Usando Speech, convença Eden de que ele é louco e faça-o destruir a base do Enclave.

B. Com um alto skill em Science (mais de 60), confunda-o com retórica e faça-o explodir a base.

C. É possível simplesmente ir embora e deixar President Eden e a base intactas. O caminho de saída é simples. Verifique os corpos para encontrar o Gaitling Laser. Ao sair da base, é possível recrutar Fawkes como parceiro, caso seu karma seja positivo. Volte para Citadel e converse com Elder Lyons. É possível entregar a ele o Modified F.E.V em troca de bom karma ou você simplesmente pode guardá-lo.

TAKE IT BLACK

15. De volta ao Jefferson Memorial, siga Sentinel Prime e cuide dos poucos oponentes que escaparem até chegar à entrada do Jefferson Memorial. Uma vez lá dentro, siga até a "rotunda" e confronte Coronel Autumn. Com um alto nível de Speech é possível convencê-lo a se retirar; senão elimine-o. Entre na câmara para ativar o Project Purity. A senha para ativá-lo é 2-1-6. Há três cursos de ação:

A. Ative o Project Purity: entre na câmara e digite a senha no console. É possível mandar Sarah Lyons em seu lugar.

B. Ativar o Project Impurity: caso ainda tenha o Modified F.E.V que recebeu de President Eden, é possível injetá-lo no filtro de água antes de digitar a senha.

C. Não fazer nada: neste caso, o local simplesmente vai explodir. Você chegou ao final! Parabéns, cidadão! Celebre com um bom copo de água livre de radiação, pois você merece o melhor! ►

...Wasteland sobrecarregado de tralhas que possam deixá-lo lento.

QUESTS EXTRAS

Fallout 3 é tão repleto de segredos que as missões extras são mais difíceis e em maior quantidade do que os objetivos centrais. Veja a seguir quais são elas e como cumpri-las:

BIG TROUBLE IN BIG TOWN

Ativação: Converse com os moradores de Big Town

1. Pergunte aos moradores sobre os amigos desaparecidos. Vá à Germantown Police HQ e resgate os jovens sequestrados. O local está infestado por Super Mutants e Radroaches, leve Combat Shotgun, Chinese Assault Rifle e, se possível, um ajudante. Encontre a cela de Red e ela contará sobre seu amigo Shorty. Mande Red ficar em sua cela e desça até a cozinha imediatamente. Leve-os de volta para Big Town (use Fast Travel). Converse com Red, espere junto à ponte até que os Super Mutants apareçam e ajude os moradores a eliminar a ameaça.

THE SUPERHUMAN MUTANT

Ativação: Converse com Uncle Roe em Canterbury Commons

2. Após ver uma luta entre formigas gigantes e robôs, converse com Uncle Roe. Sua missão é parar as lutas entre "The Mecanist" e "AntAgonizer." Converse com Derek Pacion para receber mais informações. Caso tenha, utilize "Child at Heart". Fale com Joe Porter, para ganhar informação sobre AntAgonizer e resolva a missão.

A. Confronte AntAgonizer: avance até chegar a uma caverna e, na parte mais funda dela, encontrará AntAgonizer em seu trono. É possível lutar com ela ou resolver na boa com o Speech; basta mencionar a informação que recebeu de Joe, para fazê-la desistir.

B. Confronte The Mecanist: a oficina tem vários robôs perigosos, avance pela forja e procure uma máquina de café. Ative-a para achar o esconderijo de The Mechanist. É fácil fazê-lo cessar as hostilidades; caso você tenha Perks Child at Heart ou Black Widow. Assim que resolver, fale com Uncle Roe.

WASTELAND SURVIVAL GUIDE

Ativação: Fale com Moira Brown, na lojinha em Megaton

3. Esta quest é dividida em três etapas, cada uma com objetivos próprios. Para cada "missão", há um objetivo principal e um opcional. Cumpra ambos e ganhe itens exclusivos ou Perks especiais.

1° Etapa

A. Encontre comida no Super Duper Mart: vá ao mercado próximo a Megaton e pegue a comida na geladeira atrás de um balcão perto da entrada. Há remédios no armário da parede na sala dos fundos.

B. Contrair envenenamento por radiação: apenas desça até a bomba no centro da cidade e beba água contaminada. Se beber mais, cumprirá o objetivo opcional, ganhando o perk especial Rad Regeneration.

C. Vá até Minefield: chegue a Minefield e ande até o parquinho no centro dela. Há minas terrestres por todos os lados e um atirador escondido em um prédio. Para desarmar a mina, aproxime-se agachado e mantenha a mira sobre ela até ficar vermelha e aperte ✖. Recolha uma mina para entregar a Moira.

2ª Etapa

A. Teste o repelente de Mole Rats: Moira vai dar um bastão de ferro com um líquido verde e você deve combater Mole Rats com ele. Vá para Tepid Sewers e elimine todos os roedores que encontrar. Mate três para completar a missão, mas se quiser cumprir o objetivo opcional, precisará eliminar dez. Não leve nenhum ajudante aos Tepid Sewers, apenas vasculhe o lugar sozinho até matar todos.

B. Cause mais de 50% de dano em si mesmo: salve antes de tentar, mas para cumprir, basta que você se machuque. Para o objetivo opcional, suba em um lugar alto e salte de lá até ouvir o barulho de um osso quebrando quando atingir o chão. Ande para ver se está mancando e volte para Moira.

C. Coloque um sensor em um ninho de Mirelurks: vá até Anchorage Memorial, desça até o local onde os Mirelurks fazem seus ninhos e coloque o sensor de Moira em seus ovos. O objetivo opcional é não matar nenhum Mirelurk durante o trabalho. Só tente esta missão caso possua level maior que dez e não leve um companheiro. Os ninhos estão em pequenos tanques de água com escadas. Apenas investigue os ovos e a opção de colocar o sensor vai surgir. Apenas tome cuidado para não acabar cercado.

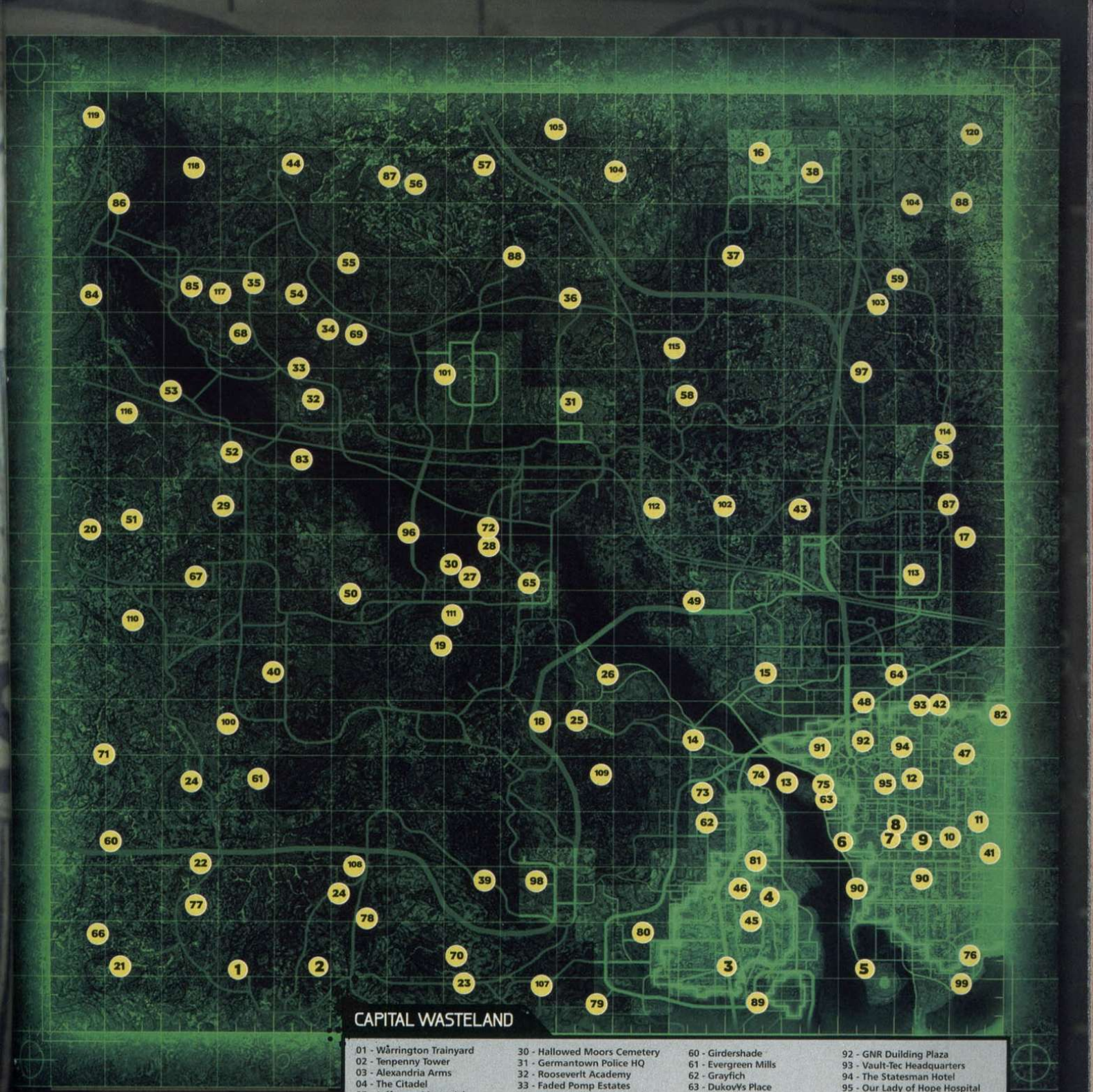
3° Etapa

A. Pesquisar a história de Rivet City: vá até a cidade e converse com Bannon no mercado e Belle Bonny no bar Muddy River. Procure Pinkerton. Rivet City é um navio encalhado na areia e que está partido ao meio.

A seção principal (onde está a cidade) pode ser acessada por uma grande ponte. Para acessar a outra (onde está Pinkerton), mergulhe e procure uma porta submarina. Ligue a luz e nade até encontrar um caminho seco que é possível seguir. Para recuperar o fôlego há um espaço de ar entre a água e a área inundada. Ao sair, enfrente dois Mirelurk Hunters. Avance pelo laboratório até encontrar Pinkerton e tenha cuidado com as armadilhas. Encontre Moira.

B. Instale um processador na RobCo Facility: vá até a RobCo Facility e instale o processador

Atenção: boa compreensão de inglês ajuda no progresso deste game. Se seu inglês não for muito bom, preste atenção...



CAPITAL WASTELAND

01 - Wårrington Trainyard
02 - Tenpenny Tower
03 - Alexandria Arms
04 - The Citadel
05 - Jefferson Memorial
06 - Linconln Memorial
07 - The Washington Monument
08 - Museum of History
09 - Museum of Technology
10 - The Capitol Building
11 - Seward Sq. Northwest
12 - White House
13 - Anchorage Memorial
14 - Super Duper Mart
15 - Chryslus Building
16 - Vault 92
17 - Vault 108
18 - Vault 101
19 - Vault 106
20 - Vault 87
21 - Dunwich Building
22 - JockoΨs Pop & Gas Stop
23 - The Overlook Drive-in
24 - Smith CaseyΨs Garage
25 - Springvale
26 - Springvale School
27 - Fordham Flash Memorial Field
28 - Moonbeam Outdoor Cinema
29 - RockbreakerΨs Last Gas
30 - Hallowed Moors Cemetery
31 - Germantown Police HQ
32 - Rooseverlt Academy
33 - Faded Pomp Estates
34 - The Silver Lining Drive-in
35 - Dickerson Tabernacle Chapel
36 - Reclining Groves Resort Home
37 - Greener Pastures Disposal Site
38 - Old Olney
39 - Fort Independence
40 - Fort Bannister
41 - Ranger Compound
42 - National Guard Depot
43 - Wheaton Armory
44 - Fort Constantine
45 - Hubris Comics
46 - Falls Church Each
47 - Takoma Park
48 - Friendship Heights
49 - Bethesda Ruins
50 - VAPL-58 Power Station
51 - Broadcast Tower KT8
52 - Five Axles Rest Shop
53 - Abandoned Car Fort
54 - WKML Broadcast Station
55 - Mason Dixon Salvage
56 - MDPL-21 Power station
57 - Broadcast Tower LP8
58 - Minefield
59 - Relay Tower KX-B8-11
60 - Girdershade
61 - Evergreen Mills
62 - Grayfich
63 - DukovΨs Place
64 - Rock Creek Caverns
65 - Canterbury Commons
70 - Cliffside Cavern
71 - Yao Guai Tunnels
72 - HamiltonΨs Hideaway
73 - Sewer Waystation
74 - WilhelmΨs Wharf
75 - Tepid Sewers
76 - Anacostia Crossing
77 - VAPL-66 Power Station
78 - RobCo Facility
79 - Nuka-Cola Plant
80 - Red Racer Factory
81 - Mama DolceΨs
82 - Takoma Industrial
83 - MDPL Mass Relay Station
84 - SatCom Array NW-07c
85 - Broadcast Tower KB5
86 - MDPL-05 Power Station
87 - SatCom Array NN-03d
88 - Montgomery County Resservoir
89 - Arlington Library
90 - The National Archives
91 - Dupont East
92 - GNR Duilding Plaza
93 - Vault-Tec Headquarters
94 - The Statesman Hotel
95 - Our Lady of Hope Hospital
96 - Arefu
97 - Temple of the Union
98 - Fairfax Ruins
99 - Rivet City
100 - Channel HOuse
101 - Paradise Falls
102 - Scrapyard
103 - Grisly Diner
104 - Chaste Acres Diary Farm
105 - Clifftop Shacks
106 - Oasis
107 - Andale
108 - VAPL-84 Power Station
109 - Megaton
110 - Little Lamplight
111 - KaelynΨs Bed ®& Breakfast
112 - AgathaΨs House
113 - Corvega Factory
114 - AntAgonizerΨs Lair
115 - MDPL-12 Power Station
116 - Shalebridge
117 - Deathclaw Sancuary
118 - SatCom Array NW-05a
119 - Raven Rock
120 - Thje

que Moira deu no computador central da fábrica. Ao instalar, é aconselhável ter Science 50 para hackear o computador e reprogramar os robôs para caçarem as radroaches. Por tabela, você também cumprirá o objetivo secundário. Caso tenha o Perk "Robotic Expert", você pode se oferecer para escrever este capítulo para Moira e poupar a viagem. ►

... aos diálogos para lembrar de pontos-chave deles em diálogos futuros.

Atenção as porcentagens do V.A.T.S. Acertar a cabeça sempre é o melhor, mas as vezes, é mais fácil atingir um braço e desarmar o oponente

É mais fácil enfrentar robôs usando armas de combate corpo a corpo. Eles só atacam a distância e se são mais fáceis quando combatidos de perto

C. Pegue o catálogo na Arlington Public Library: vá até a livraria e encontre a Brotherhood of Steel. Seja gentil e terá permissão de checar o computador. Para o objetivo opcional, siga até o centro da livraria e achar o terminal adequado para baixar os dados que Moira quer.

THOSE
Ativação: Um menino chamado Bryan Wilks se aproximará de você quando estiver próximo a Super Duper Mart ou Sewer Waystation. Aceite ajudá-lo

4. Visite a casa do menino e encontre o corpo do pai dele. Reviste-o para encontrar a chave da cabana. Vá à cabana e verifique o computador. Antes de prosseguir, fale com Bryan na cabine de proteção ao lado do restaurante e conte sobre seu pai, mas não se esqueça de fechar a cápsula antes de prosseguir na missão. Siga para Marigold Station até encontrar o Doctor Lesko em uma sala de manutenção, converse e receberá a opção de ajudá-lo. Desça os túneis e destrua todas as formigas gigantes, mas não ataque a rainha. Volte e fale com Lesko e poderá escolher entre os Perks Ant Might (aumenta sua força) ou Ant Sight (aumenta percepção). Volte até Bryan e conte as novidades. Pergunte se ele conhece alguém para ficar com Bryan e ele citará sua prima em Rivet City. Vá até lá, fale com Vera e com Bryan mais uma vez.

THE NUKA-COLA CHALLENGE
Ativação: Converse com Sierra Petrovita em Girdershade

5. Encontre Sierra em Girdershade e ela se oferecerá para fazer um "passeio" pelo seu museu de Nuka Cola. Siga-a e ao fim ela vai pedir 30 garrafas de Quantum. Elas podem ser encontradas espalhadas por todo o mapa e possuem um brilho azul, o que as torna facilmente identificáveis. Sempre que encontrar uma, volte para casa e guarde-a na geladeira. Ao completar 30, pegue e leve-as para Sierra. Quando sair da cabana, Ronald Lauren oferecerá mais dinheiro que Sierra pelas garrafas. Você pode vendê-las para ele, mas receberá karma ruim.

HEAD OF STATE
Ativação: Encontre o Temple of Union e converse com Hannibal

6. Hannibal quer se mudar para o Lincoln Memorial e pede para que você elimine Super Mutants de lá e consiga uma imagem de como era o Lincoln Memorial. Vá ao Museum of American History e procure pela imagem presa
a uma parede acima de uma escrivaninha na área Museum Offices. Entregue-a para Caleb. Vá para Lincoln Memorial. Não há nenhum Super Mutant por lá, mas só traficantes de escravos. Há dois caminhos:

A. Matar os traficantes: se o seu karma for bom, você será atacado e terá que lutar. Leve armamento pesado e um companheiro forte (Charon ou Fawkes).

B. Trair Hannibal: se o seu karma for ruim, será possível conversar com Leroy Walker e revelar a ele a locação de Hannibal. Vá com eles até o Temple of Union e ajude-os a atacá-lo.

C. Supondo que você eliminou todos os traficantes de escravos, volte a Temple of Union e fale com Hannibal causar a mudança.

THE REPLICATED MAN
Ativação: Fale com Dr. Zimmer em Rivet City

7. Dr. Zimmer dirá que um de seus androides fugiu e pedirá sua ajuda para localizá-lo. Ao iniciar a quest, passeie por Rivet City até ser abordado por Victoria Watts, que pedirá sua ajuda para manter a localização do androide em segredo. Concorde em ajudá-la e ganhará um componente do androide. Mostre-o para Zimmer.

BLOOD TIES
Ativação: Fale com Lucy em Megaton

8. Lucy pede para entregar uma carta ao seu irmão em Arefu. Vá até a cidade e será recebido por Evan King, que pedirá que você cheque as casas para ver se todos estão bem. Faça isso. Vá à casa dos pais de Lucy e ache os corpos. Examine-os (deve ter ao menos Medicine 30) e reporte a Evan. Ele revela três locais para procurar o grupo. Vá direto para Northwest Seneca Station e avance até chegar ao laboratório de um ghoul. Procure uma sala fechada nos fundos do laboratório e desça pelo túnel. Agora avance pelo metrô até encontrar o esconderijo. Não seja hostil. Procure Vance e salve o jogo antes de convencê-lo a entregar a senha com o Speech. Após receber a senha, encontre o quarto com o irmão de Lucy e converse com ele. Entregue a carta e fale com Evan King e Lucy.

OASIS
Ativação: Fale com Tree Father Birch

9. Localize Oasis. A vila está no interior de uma grande rocha e só pode ser acessada por uma trilha de terra durante o dia. Converse com Birch e concorde em segui-lo. Acorde e fale com a árvore Harold, que pedirá para matá-lo. Fale com Tree Father Birch e Leaf Mother Laurel. A seguir, fale com todas as outras pessoas da vila. Siga pelas cavernas acessíveis pelo portão de metal até chegar ao coração de Harold. Há Mirelurks no local. No coração há três caminhos:
A. Injete o Birch's Sap e impeça o crescimento de Harold.

B. Injete o Laurel's Liniment e acelere o crescimento de Harold.

C. Destrua o coração de Harold e mate-o. Após decidir, volte pelo mesmo caminho e converse com todos. Se matar Harold, não ganhará presente, mas receberá o perk Barkskin (aumenta a sua resistência). Se optar por ser mau, é possível matar Harold sem precisar descer até seu coração, atacando-o com um Flamethrower; mas se fizer isso, todos na vila ficarão hostís.

THE POWER OF ATOM
Ativação: Converse com Lucas Simms em Megaton

10. Lucas pede que desarme uma bomba nuclear no centro de Megaton. Há dois caminhos (tenha 25 pontos em Explosives):

A. Desarme a bomba: apenas aproxime-se e desative-a.

B. Detone a bomba: converse com Burke no bar e ele vai dar

Um disco voador, de vez em quando, cai em um lugar aleatório da Wasteland. Será que você terá a sorte de presenciar tal...

um Fusion Pulse Charge. Use-o na bomba e vá até Tenpenny Tower, onde verá Megaton ser destruída.

TENPENNY TOWER
Ativação: Fale com Chief Gustavo em Tenpenny Tower

11. Você deve encontrar Roy Phillips em Warrington Tunnels e matá-lo. Vá até lá e avance até encontrar o esconderijo de Roy. Há três opções:

A. Mate Roy e seus amigos: simplesmente detone todos.

B. Ajude Roy a se mudar para Tenpenny Tower: diga que você vai dar um jeito de mudar as coisas. Vá até a torre, suba até a cobertura para falar com Tenpenny e pergunte se os Ghouls podem se mudar para a torre. A seguir, converse com os moradores e pergunte sobre os Ghouls que se mudaram para lá. Fale com Tenpenny e, em seguida, procure Roy em Warrington Tunnels e diga que ele pode se mudar. Atenção: se você tiver feito a quest "You gotta shoot'em in the head" e matado Tenpenny, não poderá utilizar desta solução.

C. Ajude Roy a matar todos em Tenpenny Towers: concorde em ajudar Roy a matar todos no prédio. Volte à Tenpenny Tower, convença Herbert "Daring" Dashwood para conseguir sua chave para abrir as portas da sala do gerador. Desça uma escadaria e destranque a porta. Vá até a porta de entrada.

RESCUE FROM PARADISE
Ativação: Fale com Mayor MacCready em Little Lamplight ou ataque Paradise Falls

12. Entre em Paradise Falls e mate os escravizadores que encontrar. Leve um companheiro forte, como Charon. Entre na construção Barracks e durma na cama após os combates. Após matar todos, vá aos cercados e avise a todos que estão livres. Fazendo esta quest fica impossível cumprir a missão Strictly Business.

STRICTLY BUSINESS
Ativação: Converse com Grouse em Paradise Falls

13. Em Paradise Falls, converse com Grouse e receba a opção de capturar pessoas. Ele entrega o Mesmetron e Slave Collars. As pessoas que podem ser capturadas são as seguintes:
A. Red, em Big Town.
B. Flak, em Rivet City.
C. Susan Lancaster, em Tenpenny Tower.
D. Arkansas, o atirador de Minefield.

14. Para capturar, use o Mesmetron na pessoa. Se funcionar, ela ficará parada, movendo a cabeça de um lado para o outro. Fale com ela e abrirá a opção para colocar o Slave Collar. Volte a Paradise Falls e fale com Grouse. Salve o jogo. Evite ser visto escravizando, pois todos ao seu redor ficarão hostis.

YOU GOTTA SHOOT'EM IN THE HEAD
Ativação: Converse com Mr. Crowley em Underworld

15. Crowley pedirá que você mate quatro pessoas e traga as suas chaves. Fale com o povo de Underworld. Converse com Crowley novamente e ele revela que deseja as seguintes chaves:

A. Dukov: está em Dukov Place e é possível comprar a chave dele. Se estiver jogando com uma personagem feminina, utilize o Perk Black Widow e consiga a chave de graça.

B. Strayer: Ted Strayer está em Rivet City. Você pode comprar a chave dele por 25 caps ou pode intimidá-lo para obtê-la.

C. Dave: em Republic of Dave. Com Speech, dá para convencê-lo de que você é um "embaixador da Wasteland" e pedir a chave como oferta de amizade.

D. Alistair Tenpenny: ele é um canalha. Apenas mate-o e recolha a chave de seu cadáver. Pegue todas as chaves, retorne a Crowley e entregue-as a ele.

STEALING INDEPENDENCE
Ativação: Fale com Abraham Washington em Rivet City

16. Fale com Abraham, siga até o National Archives para encontrar a Declaration of Independent. Avance até encontrar com Sidney no primeiro andar e ajude-a a repelir os Super Mutants e a garota será sua aliada. Espere Sidney ir à sala onde se encontraram e desça sozinho pelo elevador no meio da sala para encontrar o documento. Avance no subsolo até chegar à sala de Button Gwinnet. Resolva o conflito com testes de Speech ou em diálogo único com Perk Robotics Especialist. Apanhe o Declaration of Independence e leve-o para Abraham. Encerrada a missão, Sidney voltará para Underworld, onde vai vender munições. Siga-a de volta para a cidade e elimine os inimigos.

TROUBLE AT THE HOMEFRONT
Ativação: Após a quest Waters of Life, vá para Megaton e receberá um sinal de rádio de Vault 101. Ouça a mensagem até o fim

17. Vá até o Vault 101. Há dois grupos em conflito: Amata e Overseer. Caso tenha matado o Overseer anterior (o pai de Amata) durante a quest Escape, o novo Overseer será Mack. Há meios de terminar esta quest:

A. Convença o Overseer que ele está errado: se o Overseer for o pai de Amata, use Speech.

B. Convença Amata de que ela está errada: fale com o Overseer e convença Amata.

C. Mate o Overseer: se o Overseer for Mack, não dá para convencê-lo e será preciso matá-lo.

D. Mate Amata e os rebeldes: você pode se aliar a Mack e eliminar Amata e os outros.

E. Não faça nada: ao entrar no Vault 101, fale com o segurança. Selecione a opção de ir embora. Se decidir ajudar algum grupo, é preciso falar com seu líder (Amata ou o Overseer) para encerrar a quest.

AGATHA'S SONG
Ativação: Converse com Agatha em sua cabana

18. A cabana de Aghata fica a Oeste do Scrapyard. Vá pela ponte de madeira. Fale com Agatha e ela contará sobre um violino Stradivarius que está em Vault 92. Vá para lá, mas cuidado com os Deathclaws na região. O Vault 92 está infestado de Mirelurks. Esteja equipado com Power Armor e leve armas de alto dano, como Combat Shotgun, Minigun ou Plasma Rifle. Leve Charon ou Fawkes, mas não leve Dogmeat. O Stradivarius está na seção "Sound Testing", acessada pela porta à sua esquerda quando entra no Vault pela primeira vez. Há uma foto em suas "notes" (no Pip-Boy) mostrando como é a caixa do violino. Leve-o de volta para Agatha e receberá uma nova frequência de rádio para escutá-la tocando o instrumento. Mas você pode vencê-lo pelo melhor preço...

REILLY'S RANGERS
Ativação: Reilly, em Underworld

19. Encontre Reilly no hospital de Underworld. Fale com o médico e com ela. Vá resgatar os amigos da garota, cercados por Super Mutants no topo do Statesman Hotel. A entrada para Hotel é inacessível, então siga ao Our Lady Hospital, suba até o último andar e use uma porta que o leva até uma das sacadas do hospital. Use uma estrutura de metal tombada como "ponte" para chegar ao Statesman Hotel. Suba, procure pelo corpo de Theo em uma das escadarias nos andares mais baixos do hotel, e pegue sua munição (você recebe a senha para acessar tais itens ao conversar com Reilly). Guie-se pelos corpos dos Super Mutants que matar: se estiver em um local onde não lutou com ninguém, está no caminho certo. No topo do prédio, fale com todos, dê munição e fale com Donovan. Vá ao andar abaixo, em uma sala com um robô quebrado. Pegue o Fission Battery e entregue a Donovan. Após descer, ajude-os contra os Super Mutants. Vá para Ranger HQ e escolha uma Ranger Battle Armor ou Eugene.

ESCOLHA Power Armor e Miniguns são excelentes equipamentos. Infelizmente, eles pesam muito e limitam o número de coisas que você pode carregar, dependendo de sua força. O que você prefere? Boa defesa ou agilidade?

C is for Charisma, it's why people think I'm great! I make my friends all laugh and smile, and never want to hate! *

C de Carisma, é por isso que pensam que sou legal! Eu faço todos os meus amigos darem risada, e nunca me odiarem!

PERKS

Conheça todos os perks e o que cada um deles pode fazer por você

Perks são níveis particulares de evolução adquiridos cada vez que seu personagem ganha level. A maioria só pode ser adquirida caso os seus atributos principais e Skills estejam bem evoluídos. Lembre-se de que o seu personagem só evolui até o Level 20, portanto, analise a lista a seguir e escolha com cuidado quais Perks que julga os mais adequados para sua jornada.

1. Action BoyAction/ Girl *(Agility 6)*
25 pontos extras de V.A.T.S. para usar em combate.

2. Adamantium Skeleton
Seus membros recebem metade do dano normal.

3. Animal Friend *(Charisma 6)*
Nível 1. Animais selvagens (Mole rat, Vicious dog, Yao Guai, Brahmin) não lhe atacarão mais. **Nível 2.** Animais selvagens vão ajudá-lo nas batalhas (apenas quando estiverem por perto).

4. Better Criticals: Perception 6, Luck 6
Sempre que causar dano crítico, o ataque terá um bônus de 50%.

5. Black Widow/ Lady Killer
10% a mais de dano em inimigos do sexo oposto e opções exclusivas de diálogo com algumas pessoas também do sexo oposto.

6. Bloody Mess
5% a mais de dano com todas as armas e chance maior de estraçalhar o inimigo.

7. Cannibal
Permite devorar cadáveres para recuperar energia (dá karma ruim e você será caçado pelas pessoas).

8. Chem Resistant *(Medicine 60)*
50% a menos de chances de viciar em produtos químicos.

9. Chemist *(Medicine 60)*
Qualquer produto químico ingerido tem seu efeito dobrado.

10. Child at Heart *(Charisma 4)*
Opções únicas de diálogo ao falar com uma criança.

11. Commando
Ao usar uma arma de duas mãos (como um rifle) sua precisão com o V.A.T.S aumenta.

12. Comprehension *(Intelligence 4)*
Ganha um ponto a mais para skill ao ler livros ou revistas.

13. Computer Whiz *(Inteligence 7, Science 70)*
Permite tentar duas vezes ao hackear PCs.

14. Concentrated Fire *(Small Guns 60, Energy Weapons 60)*
Mais precisão para o V.A.T.S. a cada tiro certo.

15. Contract Killer
Permite matar um bom humano ou ghoul, recolher sua orelha e vender em Littlehorn & Associates, em Scrapyard.

16. Cyborg *(Medicine 60, Science 60)*
Resistência a danos, radiação e envenenamento.

17. Daddy's Boy/Daddy's Girl *(Intelligence 4)*
5 pontos a mais para Science e Medicine.

18. Demolition Expert *(Explosives 50)*
Todos os seus explosivos causarão 20% a mais de dano.

19. Educated *(Intelligence 4)*
Cada vez que ganhar um level, terá três pontos extras.

20. Entomologist (Intelligence 4, Science 40)
50% a mais de dano em insetos gigantes.

21. Explorer
Todas as locações do mapa serão reveladas (porém, é mais fácil usar os nossos mapas).

22. Fast Metabolism
Você vai recuperar 20% a mais de energia toda vez que usar os seus Stimpacks.

23. Finesse
Suas chances de causar danos críticos aumentam consideravelmente.

24. Fortune Finder *(Luck 5)*
Garante mais dinheiro ao revistar um armário ou gaveta.

25. Grim Reaper Sprint
Recupera o V.A.T.S totalmente após o uso (desde que mate o alvo).

26. Gun Nut *(Intelligence 4, Agility 4)*
5 pontos extras para Small Guns e Repair.

27. Gunslinger
Sua precisão com pistola durante o V.A.T.S aumenta significativamente.

28. Here and Now
Com este perk, você, instantaneamente, vai ganhar mais um level. Fácil assim.

29. Impartial Meditation *(Charisma 5)*
30 pontos extras para Speech (desde que o seu karma permaneça neutro).

30. Infiltrator *(Perception 7, Lockpick 70)*
Ao falhar na primeira tentativa de abrir uma fechadura, permite tentar uma segunda vez.

31. Intense Training
Permite acrescentar um ponto a qualquer um dos atributos iniciais.

32. Iron Fist *(Strenght 4)*
Seu dano ao lutar desarmado aumenta consideravelmente.

33. Lawbringer
Sempre que matar um indivíduo perverso, você poderá recolher um dedo do sujeito e trocá-lo por dinheiro e karma bom em Regulator HQ.

Se, após acabar *Fallout 3*, você quiser um game no mesmo estilo, tente *Elder Scrolls IV: Oblivion*. É quase a mesma...

34. Lead Belly *(Endurance 5)*
Absorve 50% menos radiação ao beber água contaminada.

35. Life Giver *(Endurance 6)*
Sua energia aumenta em 30 Hit Points.

36. Light Step *(Perception 6, Agility 6)*
Você não ativará minas terrestres e armadilhas.

37. Little Leaguer *(Strenght 4)*
Maior habilidade com explosivos e armas de luta corpo a corpo.

38. Master Trader *(Charisma 6, Barter 60)*
Qualquer item à venda custará 25% menos.

39. Mister Sandman *(Sneak 60)*
Permite matar na surdina uma pessoa que esteja dormindo.

40. Stranger
Use o V.A.T.S. e terá chances de que um sujeito armado surja e elimine seu inimigo.

41. Nerd Rage *(Science 50, Intel. 5)*
Aumenta resistência e força quando a energia ficar abaixo de 25%.

42. Night Person
Durante a noite, sua inteligência e percepção aumentam dramaticamente.

43. Ninja *(Melee Weapons 80, Sneak 80)*
Mais 15% de chances de causar dano crítico.

44. Paralyzing Palm *(Unarmed 70)*
Use V.A.T.S em luta desarmado e poderá imobilizar o oponente.

45. Pyromaniac *(Explosives 60)*
Armas incendiárias causam 50% a mais de dano.

46. Rad Resistance *(Endurance 5)*
Resistência a radiação aumenta em 25%.

47. Robotics Expert *(Science 50)*
25% a mais de dano contra robôs e habilita opções exclusivas nas conversas com eles.

48. Scoundrel *(Charisma 4)*
Aumenta 5 pontos para as habilidades Barter e Speech.

49. Scrounger *(Luck 5)*
Sempre que encontrar munição, haverá mais unidades do que o habitual.

50. Silent Running *(Agility 6, Sneak 50)*
Evolui bastante a habilidade Sneak e, mesmo correndo, você poderá se aproximar das pessoas sem ser notado.

51. Size Matters *(Endurance 5)*
Cada perk deste aumenta 15 pontos para o Skill Big Guns.

52. Sniper *(Agility 6, Perception 6)*
Aumenta as chances de atingir um alvo na cabeça com o V.A.T.S.

53. Solar Powered *(Endurance 7)*
Quando exposto à luz do sol, sua força sobe bastante e a energia regenera gradualmente.

54. Strong Back *(Strenght 5, Endurance 5)*
Permite carregar mais equipamento.

55. Swift Learner *(Intelligence 4)*
Com este perk, você ganha mais experiência no decorrer da aventura.

56. Tag!
Permite escolher mais um skill como favorito, o que garante mais 15 pontos extras para ele.

57. Thief *(Agility, Perception 4)*
Seus skills Sneak e Lockpick aumentam em 5 pontos cada.

58. Toughness *(Endurance 5)*
Sua resistência contra ataques aumenta em 10%.

PARCEIROS

Garantir a presença de um amigo para ajudá-lo na sua jornada é um trunfo valioso. Veja a seguir quem são e como recrutar os companheiros.

BUTCH DELORIA *(Karma Neutro)*
Após a quest Trouble in the Homefront, em Rivet City, no Bar Muddy River. Butch pode equipar Power Armor e é eficiente em corpo a corpo, mas é o mais fraco de todos.

CHARON *(Karma Indiferente)*
A qualquer momento em Underworld, no Bar Ninth Circle. Basta comprar seu contrato de seu empregador, Ahzrukhal, por 2.000 caps (1.000 se o seu skill Barter estiver acima de 50). Charon é muito forte e usa uma Shotgun. Também equipa Power Armor, que aumenta ainda mais sua resistência. É o segundo melhor companheiro do jogo. Evite matar escravos ou Ghouls perto dele ou ele se rebelará contra você caso seja demitido.

CLOVER *(Karma Ruim)*
Recrute-o a qualquer hora em Paradise Falls, em Eulogy Jones Pad (casa do chefe de Paradise Falls). Se tiver karma ruim o bastante quando chegar a Paradise Falls pela primeira vez, será possível comprar Clover de Eulogy Jones por 1.000 Caps (500 com um alto valor de skill Barter). Ela é muito eficiente em corpo a corpo e se torna letal se equipada com um Shish-Kebab. Ela também pode equipar Power Armor.

DOGMEAT *(Karma Indiferente)*
Em Scrapyard, na primeira vez que chegar lá, em frente ao Vault 101. Ao chegar a Scrapyard pela primeira vez, vasculhe o local até encontrar um cão lutando com Raiders. Após isso, ele se aproximará e será possível recrutá-lo. O cão sempre é o primeiro a atacar e é o principal alvo dos inimigos, isso os deixa com a guarda livre para você atacar. Dogmeat é fraco, deixe-o no Vault 101 se for entrar em lugares perigosos.

FAWKES *(Karma Bom)*
Após The American Dream, na entrada de Underworld, no Museum of Natural History. No fim de The American Dream, você encontrará Fawkes do lado de fora da base do Enclave. Se o seu karma for bom o suficiente, ele poderá ser recrutado. Fawkes não pode equipar armaduras, mas é colossalmente forte, o que o torna o melhor aliado do jogo. O único problema é que, na companhia dele, algumas pessoas podem atacá-lo sem motivos (karma bom elevado pode evitar isso).

JERICHO *(Karma Ruim)*
Pode ser encontrado caminhando por Megaton. Se o seu karma estiver ruim o bastante, é possível contratá-lo por 1000 caps. Ele é um bom combatente e pode equipar Power Armor.

SERGEANT RL-3 *(Karma Neutro)*
Assim que chegar a RobCo Factory, em Canterbury Commons. É possível falar com Tinker Joe e comprar o Sergeant RL-3 por 1.000 caps (500 com Barter acima de 50). É preciso ter karma neutro. O robô é bom em combate, mas vulnerável a armas energéticas e lutas corpo a corpo e não dá para equipá-lo com proteção extra.

STAR PALADIN CROSS *(Karma Bom)*
Após The Waters of Life, em Citadel, no laboratório. Equipada com Power Armor, ela é quase tão resistente quanto Fawkes, além de ser extremamente eficiente no uso de armas energéticas. ■

Dogmeat, ainda não achei comida. Ei, por que está me olhando com essa cara?

Por Amer Houchaimi

E então, Jimmy? Vai fazer o que quando terminar a escola?

MISSÕES

As missões são marcadas com estrelas no mapa, com cores diferentes. Aperte → para saber quais estão disponíveis no momento. Para ativá-las, vá até o ponto mostrado no mapa, fique sobre o círculo luminoso e aperte ▲.
- **Amarelas:** Obrigatórias. São as missões principais e aparecem em horas diferentes do dia. Se uma missão sumir do mapa, espere, pois ela aparecerá em outro horário.
- **Vermelhas:** Opcionais. Sempre que forem terminadas, você ganha um novo lugar para dormir e salvar o jogo.
- **Azuis:** Extras, chamadas de Errands.

BULLY

Azaração, abusos, bagunça e até educação agitam o colégio interno da Rockstar neste clássico de Play 2

Produtora: Rockstar Vancouver
Distribuidora: Rockstar Games

Bem-vindo à academia Bullworth, a melhor ou pior escola do mundo, tudo dependerá de você. O clássico da Rockstar nasceu cercado de polêmica, mas é o mais suave de todos os games da empresa.

O jogador assume o papel de Jimmy Hopkins, aluno problemático recém-transferido. O objetivo é botar ordem no lugar e ganhar o respeito dos outros alunos, que se comportam como se fossem membros de gangues dos maiores estereótipos. Entenda "botar ordem" como sabotagem, brigas, pregar peças, azarar, dar rolês na cidade e, às vezes, até estudar; já que as aulas são divertidas e necessárias para evoluir na trama.

Então, vista o uniforme, pegue seu material e vá para a aula, pois o sinal já vai tocar. Se ao menos na vida real a escola fosse tão divertida... ►

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A O jogo começa em um ritmo normal...

B ... mas assim que você aprende todos os seus mecanismos, se torna incrivelmente divertido e impossível de desligar.

C A dificuldade se mantém equilibrada o jogo inteiro, mas o capítulo final pode ser um pouco estressante em alguns momentos.

Jimmy é feio como a peste e mesmo assim a mulherada briga por ele. Isso mostra que um garoto só precisa espancar...

De acordo com os fãs, vou ser o protagonista de Manhunt! Bacana, hein?

EXCELÊNCIAS

PRÓ-VIDA Ninguém morre aqui. No máximo caem gemendo no chão depois de uma briga ou mijam nas calças antes dela.

IMPROVISO Qualquer um pode usar uma AK-47, mas só um verdadeiro artista para transformar ovos e balões d'água em armas.

VARIEDADE Diferente de Liberty City, não há cidadãos repetidos aqui. Cada aluno têm personalidades e nomes próprios.

PEGADINHA No Dia das Bruxas, Jimmy precisa pregar peças nas outras crianças na escola e ser uma peste maior do que já é normalmente. Faça tudo direito e vai ganhar uma roupa de ninja no final do dia.

DISCIPLINAS ESCOLARES

Em *Bully* há seis matérias e todos os dias há duas aulas, de manhã e à tarde. Quando der o sinal, saia correndo para a sala de aula. Você pode cabular, mas terá que ficar esperto com os inspetores: se o pegarem, vai direto para a sala. As aulas são minigames com cinco níveis e dificuldade crescente. Ao passar, você ganha um bônus e, ao terminar todos os níveis da matéria, não é mais preciso ir às aulas.

- Chemistry (Química): é só apertar os botões na sequência em que aparecem na tela, assim como em *Guitar Hero*.

- Art (Educação Artística): aqui há um quadro e o objetivo é traçar linhas e fechar "quadrados" com um pincel para revelar a imagem escondida (inspirado em clássicos jogos pornográficos de arcade).

- Gym (Educação Física): aula de luta livre ou jogo de queimada. A luta livre é simples, basta obedecer aos comandos mostrados na tela. Na queimada, algumas dicas: no início da partida, metralhe o botão ▲ o para ter a posse da bola. Ataque os adversários e, caso eles peguem a bola, concentre-se em apertar ✖ para segurá-la. Se eles a jogarem em você, sincronia é essencial para pegá-la na hora certa.

- Photography (Fotografia): basta ir aos pontos marcados no mapa e fotografar o que foi pedido. Equipe a câmera e aperte o direcional digital ↑ para que a visão passe para a primeira pessoa.

- Shop (Oficina): outro minigame de ritmo. Quando o comando aparecer na tela, aperte repetidamente até que suma e repita isso com todos os comandos que aparecerem.

- English (Inglês): Aqui, a missão é formar palavras em inglês. É difícil, mas você só precisa conferir essa colinha para facilitar sua vida:

1. MEW, OWL, WOE, LOW, MOW, OWE, ELM, WELL, MOLE, MEOW, MOLL, MEWL, MELLOW.

2. FIG, FIT, SIT, HIS, H I T, IFS, ITS, FIGS, FITS, FISH, FIST, SIGH, SIFT, HITS, GIFT, GIST, THIS, FIGHT, GIFTS, SHIFT, SIGHT, FIGHTS.

3. ELM, LEI, LIE, MIL, ELMS, MISS, MISE, MESS, MILE, ISLE, SEMI, SLIM, LIME, LESS, LEIS, LIES, MILES, ISLES, SLIMS, SMILE, SLIME, LIMES, SMILES, SLIMES.

4. RAN, RAY, ANY, ARC, NAY, NOR, COM, CAN, CAR, CAY, COY, OAR, YON, ORCA, CYAN, CORN, YARN, RACY, ROAN, NARY, CORNY, RAYON, CARNY, CRONY, ACORN, CRAYON.

5. AGE, RED, ARE, RAG, EAR, DAG, GAD, GAG, GAR, RAD, EGG, AGED, DARE, DREG, DRAG, GAGE, RAGE, DEAR, READ, EGAD, GEAR, RAGED, GRADE, DAGGER, RAGGED.

AVALIAÇÕES

Técnica

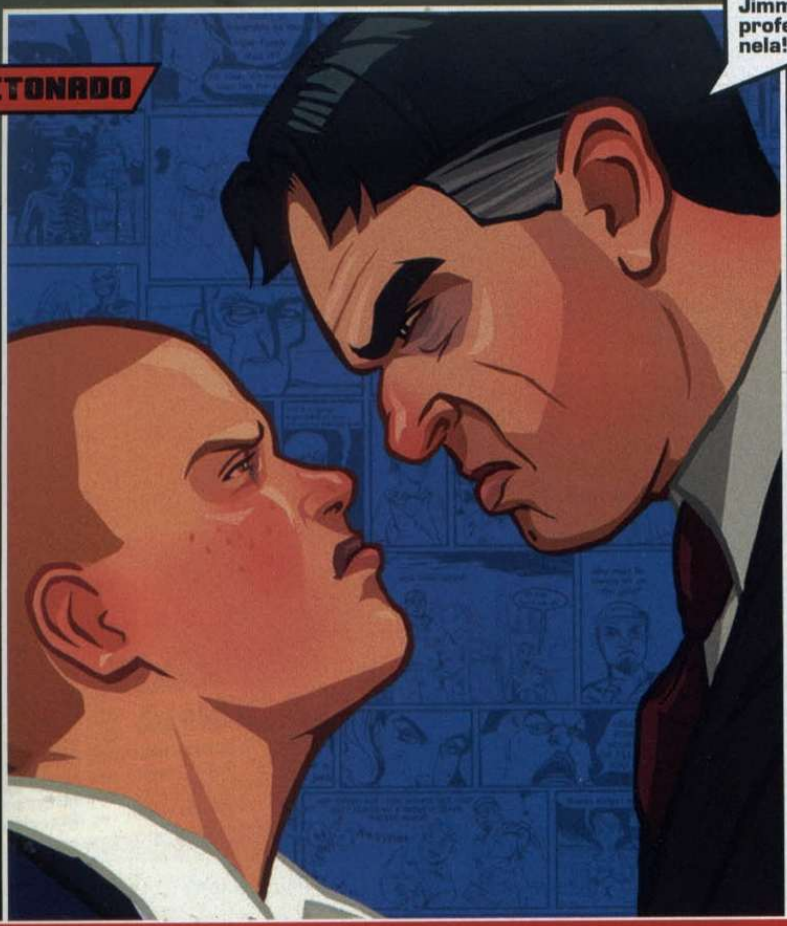
Gráficos	★★★★★	Replay	★★★★★
Controle	★★★★★	Acabamento	★★★★★
Áudio	★★★★★	Dificuldade	★★★★★

Ação

Enredo	★★★★★
Inteligência	★★★★★
Atrações Extras	★★★★★
Câmeras	★★★★★
Chefes	★★★★★

NOTA FINAL 9,0

... toda a sua escola para ser considerado irresistível.



GUIA DO "VAGAL"

Não nos pergunte por quê, mas elásticos são como tesouros em Bully e há 75 deles muito escondidos. Não se preocupe: listamos todas essas tranqueiras para você

CAPÍTULO I

WELCOME TO BULLWORTH
1. Vá à sala do diretor, segundo andar do prédio principal.

THIS IS YOUR SCHOOL
2. Siga até o dormitório masculino e siga Gary para aprender algumas manhas do local. A primeira tarefa é não ser espancado por Russell. Segure L1 e pressione ✖ para dar dinheiro ao grandão, depois arrombe o armário dele e fuja assim que o inspetor vier atrás de você. Esconda-se em uma lata de lixo e espere até que ele se afaste. Saia, siga Gary para encontrar Eunice, entre no banheiro masculino e humilhe o nerd para fazer com que ele devolva o chocolate da garota. Entregue para ela e vá com Gary ao refeitório.

GET TO CLASS
3. Vá até a sala indicada para participar da sua primeira aula de química.

THE SETUP (8hs às 19hs)
4. Corra atrás de Davis sem perdê-lo de vista e detone com os Bullies que tentarem impedir seu avanço. Ao chegar à garagem, pressione ½ várias vezes para levantar os portões e continue a perseguição. Prossiga socando todos os inimigos e, quando chegar até Davis, atire os tijolos espalhados pelo chão até derrubá-lo.

SLINGSHOT (8hs às 19hs)
5. Siga Gary até o ônibus e destrua as janelas do mesmo usando o estilingue. Depois, vá ao campo de futebol, suba na árvore e nocauteie os jogadores com o seu estilingue.

A LITTLE HELP (8hs às 23hs)
6. Siga Gary até o ônibus abandonado, entre no veículo e saia pela porta de trás. Após entrar no terreno, siga até o ponto indicado no mapa para encontrar um Transistor. Retorne ao terreno baldio para entregá-lo ao mendigo e aprender alguns novos ataques.

SAVE ALGIE (8hs às 19hs)
7. Guie Algie até o banheiro e proteja-o dos Bullies. Fique atento à barra de energia dele e ao tempo limite para terminar a missão. Ao chegar ao banheiro, livre-se dos inimigos enquanto Algie usa a privada e, seguida, leve-o até o seu armário.

THAT BITCH (8hs às 19hs)
8. Entre no dormitório feminino e depois vá à biblioteca para conseguir bombas de fedor. Siga ao ginásio, entre no vestiário feminino e arrombe o armário indicado. Ao deixar o local, os inspetores vão persegui-lo. Despiste-os, retorne ao dormitório feminino e devolva as anotações à Beatrice.

THE DIARY (19hs às 23hs)
9. Siga ao prédio principal, suba pela grade e entre pela janela. Avance com cuidado pelos corredores para não ser visto. Siga à sala de matemática, verifique a porta (estará trancada) e depois entre na sala dos professores. Colete o diário sobre a mesa e vá ao dormitório feminino encontrar Beatrice.

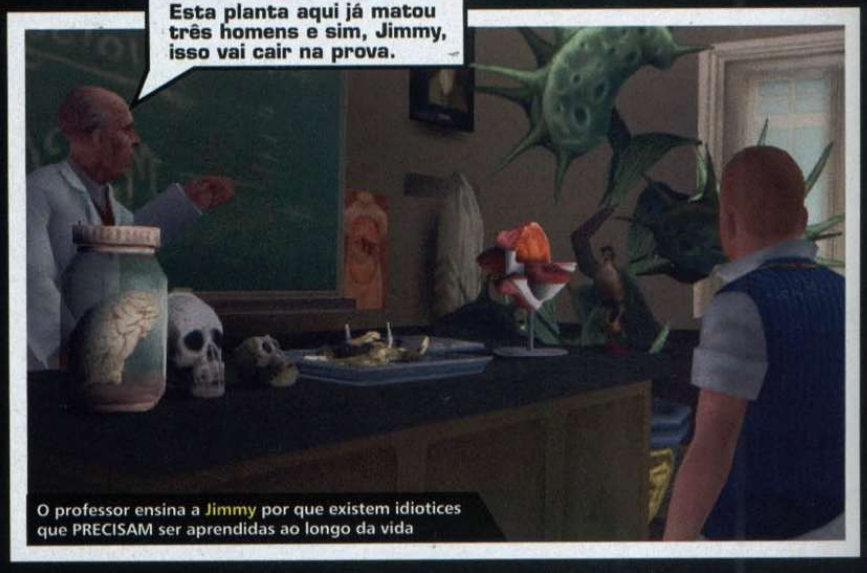
DEFEND BUCKY (8hs às 23hs)
10. Bucky está levando uma surra na oficina do colégio. Corra lá e detone os Bullies.

THE CANDIDATE (8hs às 18hs)
11. Suba rapidamente ao segundo andar do prédio e vá até o ponto indicado. Proteja Earnest enquanto ele discursa. Utilize o estilingue para acertar os Jocks e fique de olho no radar para saber de qual lado aparecem. O mais perigoso é o cara vestido de touro, pois são necessários três disparos para derrubá-lo.

HALLOWEEN
12. Pregue cinco das seis peças disponíveis, sem ordem específica. São elas: A. Colar uma folha com a inscrição "Chute-me" em alguém; B. Jogar ovos em três alunos; C. Jogar bombas de fedor em três alunos; D. Jogar pó de mico em três alunos; E. Fazer alguém cair usando bolinhas de gude; F. Acender um Volcano 4000 perto de um grupo de alunos.

THE BIG PRANK (20h às 1h)
13. Disponível somente na noite de Halloween. Siga Gary até o gramado onde está o cachorro e, enquanto ele alimenta o animal, impeça que Chad, o dono do cachorro, se aproxime. Depois que Gary coletar as fezes, siga-o até a porta indicada e, em seguida, dispare o alarme de incêndio.

CHARACTER SHEETS (8hs às 21hs)
14. Nos dois primeiros pontos, basta socar os oponentes que agridem os nerds. No terceiro, apenas converse com os alunos para conseguir o item depois da animação. Para coletar a última folha, persiga o fugitivo e use morteiros para fazê-lo parar. Entregue as folhas a Melvin.



O professor ensina a Jimmy por que existem idiotices que PRECISAM ser aprendidas ao longo da vida

Se ficar na rua de madrugada, Jimmy desmaia e aparece em seu quarto no dia seguinte. Não sabemos se ele vai de um...

HELP GARY (8hs às 23hs)
15. Acompanhe Gary até o estacionamento e detone com os três Bullies que estão no local. Feito isso, siga seu companheiro para entrar no subsolo. Para avançar será preciso ativar vários interruptores. O primeiro fica ao lado da porta. Ative-o e siga para a próxima área, dê a volta na grade e escale-a pela fenda para chegar ao segundo.

16. Após ativá-lo, volte e prossiga pela porta que se abriu. Na terceira seção, use o estilingue para acertar a vassoura que fica ao lado do interruptor, dentro da área cercada. O último interruptor também fica em uma área cercada. Agache-se e passe pelo buraco que fica do lado esquerdo. A nova passagem dá acesso à sala, onde você precisa usar o extintor para apagar o fogo do incinerador e, assim, parar com o vazamento de vapor na entrada do túnel. Seja rápido para entrar no túnel, pois o vapor voltará a vazar depois de alguns segundos. Continue seguindo Gary pelo esgoto.

RUSSELL IN THE HOLE
17. Atinja Russel com uma sequência curta, afaste-se, e ataque somente quando tiver oportunidade. Caso seja agarrado, aperte os botões para se libertar o mais rápido possível. Fique atento à sua movimentação, pois quando ele recua é sinal de que irá correr na sua direção. Desvie do ataque para que ele bata a cabeça na parede e fique tonto. Aproveite a oportunidade para atacá-lo com morteiros, a única arma eficiente contra ele.

CAPÍTULO II

LAST MINUTE SHOPPING
(8hs às 19hs)
18. Saia pelo portão principal do colégio e pegue a bicicleta estacionada. Colete os seguintes itens: A. Yum Yum Market: pedaço de carne sobre a mesa; B. The Happy Mullet: lâmina de barbear sobre o balcão; C. Worn In Clothing: saco de roupa no provador. Com os três itens em mãos, volte ao colégio pegando um ônibus – o ponto é indicado pela letra B no radar.

HATTRICK VS. GALLOWAY
(8hs às 18h30)
19. Depois da conversa com o professor, colete as garrafas de bebida nos três locais listados abaixo: A. Na cozinha do refeitório, perto dos refrigeradores; B. No armário de troféus, no segundo andar. Quebre os vidros do móvel para encontrá-lo; C. No banheiro feminino, em uma das privadas. Após pegar as três garrafas, saia do prédio principal e vá até a área do ônibus abandonado para entregá-las à professora.

PREP CHALLENGE (8hs à 1h)
20. Entre na academia dos Preps para participar de três lutas de boxe. Uma boa tática para vencer os adversários mais facilmente é manter o botão correspondente pressionado para dar socos carregados até quebrar a defesa do oponente e debulhá-lo com um combo.

THE EGGS (8hs às 23hs)
21. Siga para a loja Aquaberry Clothing e compre a roupa Aquaberry Vest. Volte ao clube para receber as instruções e então vá ao Yum Yum Market para comprar ovos. De lá, corra até a casa de Tad. Para escapar do jardim é preciso conseguir a chave do portão, que está com o inimigo de seta indicadora sobre a cabeça. Nocauteie-o, pegue a chave e saia do local ignorando todos os outros oponentes.

MOVIE TICKETS
(8hs às 20hs)
22. Sem usar de violência, seu objetivo é tirar todas as pessoas que estão na fila do cinema. Primeiro, suba na bicicleta estacionada ao lado da entrada e corra para longe, fazendo com que o gordo, o dono, saia da fila. Depois, para tirar Eunice, presenteie-a com chocolates e, em seguida, siga de mãos dadas com ela até o beco próximo. Para se livrar dos dois que restaram, converse.

CARNIVAL DATE
(16h30 às 23hs)
23. Já esteja na bicicleta ao começar, pois terá pouco tempo para chegar ao parque de diversões. Seu objetivo lá é conseguir um urso de pelúcia para Pinky, a garota que está com você. O urso está disponível na tenda de prêmios, mas é preciso participar dos jogos para adquirir dez tíquetes e trocá-los pelo presente. A maneira mais fácil é jogando no High Striker, cuja única coisa a fazer é pressionar ✖ repetidamente.

PANTY RAID (19hs às 00hs)
24. Vá ao dormitório feminino, suba pela escada na lateral direita do prédio e entre pela janela. Colete as calcinhas indicadas no radar sem ser visto pelas inspetoras (as garotas não se assustam com a sua presença). Use os armários e as latas de lixo caso seja necessário se esconder. Após recolher todas, vá para a entrada da academia e converse com o professor Burton.

RACE THE VALLE (8hs às 23hs)
25. Siga Pete até o local indicado para participar de uma corrida de bicicleta. Complete e ganhe a corrida, passando próximo dos checkpoints. Não tente derrubar os adversários, é melhor se concentrar em pressionar repetidamente ✖.

BEACH RUMBLE (8hs às 23hs)
26. Arrume briga com os Preps na praia, mas evite que Ricky seja nocauteado. Quando Gord aparecer, pegue o troféu que está com ele como achar melhor: espancando-o ou arrancando o troféu das mãos dele.

WEED KILLER
(8hs às 9hs / 11h30 às 13hs / 15h30 às 19hs)
27. Assim que iniciar esta missão, vista o Aquaberry Sweater ou o Aquaberry Vest e escolha qualquer corte de cabelo. Volte para a academia dos Preps e, de lá, vá para o dormitório deles no colégio. Entre, suba até o último andar, ►

DISCIPLINA Você pode bater em outros alunos e conseguir escapar ileso, mas ataque um professor e será punido sem piedade.

pegue o spray de veneno e borrife-o até matar a planta carnívora que existe no local. Os donos do dormitório passarão a atacá-lo. Espirre spray para atordoá-los e derrube-os em seguida.

TAD'S HOUSE (8hs às 23hs)
28. Acompanhado de Russell, vá até a casa de Tad e entre no jardim. Jogue ovos para dentro de todas as janelas indicadas. Não se preocupe com o Russell, pois ele consegue se virar sozinho contra os inimigos. Completada a tarefa, saia pelo portão para finalizar a missão.

BOXING CHALLENGE
29. Na academia dos Preps você participará de uma nova luta de boxe. A estratégia é a mesma das lutas anteriores, porém o adversário é bem mais resistente. Livre-se dos inimigos que tentarem atacá-lo e suba as escadas para entrar no bar e concluir o objetivo.

CHEFE: DERBY
30. Derby fica atrás do balcão, chama reforços e só sai de lá depois que você elimina alguns inimigos. Quando isso acontecer, ataque-o apenas com combos – não tente nada de especial ou ele irá derrubar você. Para evitar que mais inimigos entrem no local, use os quadros ao lado das portas para bloqueá-las (apertando ▲ rapidamente).

CAPÍTULO III

CHRISTMAS IS HERE (9hs às 3h30)
31. Sem firulas: vá até a sala do diretor para receber um suéter.

NERD CHALLENGE (8hs às 1h)
32. Nesta missão é preciso ultrapassar 1010 pontos na máquina para conseguir impressionar os Nerds de plantão. Ao cumprir a tarefa, você se torna dono do quarto no porão da loja de quadrinhos.

COOK'S CRUSH (8hs às 17hs)
33. Colete três itens para a cozinheira. O primeiro – um perfume – fica na sala dos professores. Para tirar os dois professores que bloqueiam a porta do local, acione o alarme de incêndio e se esconda. Quanto ao segundo item – uma caixa de chocolate –, compre-o no mercado da cidade caso não tenha nenhum. Para o último pedido, vá ao lugar indicado e derrube as latas de lixo para encontrá-los, mas tome cuidado para não brigar com o mendigo. Volte ao colégio e entregue os itens à cozinheira.

COOK'S DATE (15h30 às 23hs)
34. Escale a árvore e use o estilingue para acertar as pessoas que atrapalham o encontro da cozinheira.

COMIC KLEPTO (15h30 às 23hs)
35. De bicicleta, derrube com morteiros o ladrão da loja de quadrinhos antes que ele chegue à escola. Quando ele cair, desça da bike e soque-o até ele soltar as revistas. Recolha-as e volte à loja de quadrinhos.

JEALOUS JOHNNY (8hs às 23hs)
36. Mantenha distância e siga Gordo e Lola pela cidade. Sua tarefa é fotografar a dupla em três situações diferentes: se beijando, andando de mãos dadas e no momento em que ele a entrega um presente. Caso perca a oportunidade de fotografar alguma situação, eles repetem as ações. Assim que conseguir as três fotos, leve-as para Johnny.

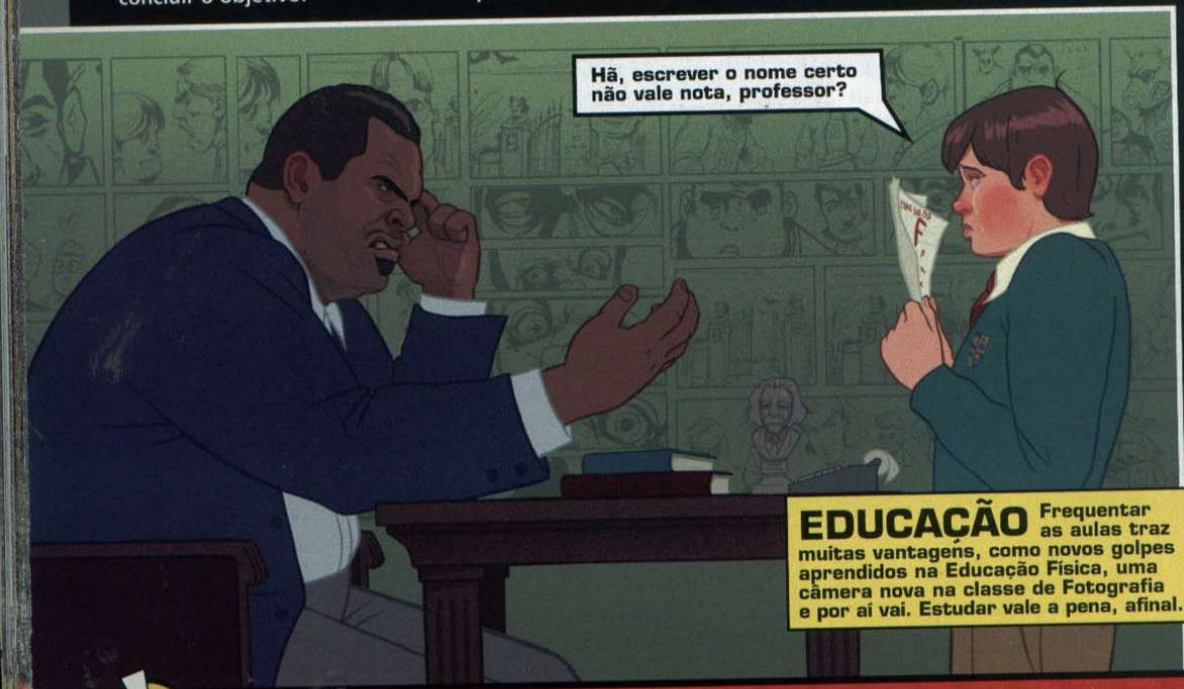
BAIT (8HS ÀS 23HS)
37. No ponto indicado no radar, faça algo para chamar a atenção do Gordo (pode ser um soco). Quando a perseguição começar, guie-os até o novo ponto e entre na garagem. Sua missão agora é ajudar os Greasers a derrotar os Preps na batalha de bicicletas. Para fazer isso com mais facilidade, desça da bicicleta e lance morteiros para derrubá-los. Caso não tenha munição, dê uma volta pelo cenário para encontrar.

GLASS HOUSE (15h30 às 19hs)
38. Vá até o estacionamento do colégio, equipe o skate e agarre-se na traseira do carro (aproxime-se e mantenha ▲ pressionado) que está saindo. Chegando ao destino, destrua tudo o que existir no quintal – exceto os grandes vasos vermelhos – para encher a nova barra que surgiu na tela. Seja rápido para destruir as três janelas do fundo da casa, pois a polícia aparecerá e a tarefa ficará muito mais complicada. Terminando a destruição, corra para a saída.

TAGGING (8hs às 23hs)
39. Vá ao primeiro ponto indicado no radar, pare em frente ao círculo na parede e pressione ▲ para iniciar o minigame de pichação – segure ✖ e, usando o analógico, percorra o traçado exibido na tela. Quando o círculo parar de se mover, aperte o ✖ de novo para continuar. Vá até a lojinha que fica logo em frente e compre mais latas de spray. Cinco novos pontos surgirão no radar. A partir de agora a dificuldade será maior, pois além de os Greasers começarem a atacá-lo, a polícia também poderá ser um problema.

GREASERS CHALLENGE (8hs à 1h)
40. Apenas detone com os Greasers que irão aparecer para ganhar um novo esconderijo.

WRONG PART OF TOWN (8hs às 23hs)
41. Salve Cornelius dos Greasers e corra para o novo ponto indicado no radar. Ao encontrar Algie e Chad, uma perseguição terá início. Enquanto Chad pilota, sua tarefa é acertar os perseguidores usando o estilingue. Derrube-os antes que eles se aproximem demais ou será atingido por ovos e morteiros. Chegando ao colégio, leve Algie até o local onde estão os Nerds e conclua a missão.



EDUCAÇÃO Frequentar as aulas traz muitas vantagens, como novos golpes aprendidos na Educação Física, uma câmera nova na classe de Fotografia e por aí vai. Estudar vale a pena, afinal.

Jimmy pode adquirir diversas propriedades ao longo do jogo. Ou ele é muito precoce ou os adultos de Bullworth não...

LOLA'S RACE (8hs às 23hs)
42. Outra corrida de bicicleta, com algumas diferenças, a começar pelos oponentes mais rápidos. Além disso, o percurso é mais longo e, perto do fim, alguns Greasers derrubam árvores no meio do caminho para dificultar sua vida.

TENEMENTS (8hs às 23hs)
43. Invada o casarão para recuperar os itens de Lola – agenda, batom, roupas, perfume e chaves. Assim que entrar, você perceberá que uma grande armação de madeira o impede de entrar em um dos locais, que é exatamente onde um dos itens está. Por isso, ignore o local por enquanto e se concentre aos que estão acessíveis. Suba os andares e elimine todos que cruzarem o seu caminho. Certifique-se de estar com morteiros e com munição para o canhão de garrafas antes de subir ao último andar, pois lá você enfrentará mais um chefe.

CHEFE: NORTON
44. Não se aproxime em hipótese alguma, caso contrário ele o atingirá com a marreta. Fique de longe atirando morteiros e garrafas e use disparos carregados do estilingue quando a munição acabar. Mantenha a mira travada nele e movimente-se ao seu redor para não ser encurralado. Após vencê-lo, colete a marreta deixada por ele, volte ao primeiro andar do casarão e destrua a armação de madeira. Pegue o último item, saia do local e encontre Lola.

RUMBLE (8hs às 23hs)
45. Corra de bicicleta até o ponto indicado e persiga Peanut até um beco onde terá de enfrentar três Greasers. Ao término do combate a polícia irá te perseguir. Pedale o mais rápido que puder pelo longo trajeto na neve e tome cuidado para não levar um tombo.

CHEFE: JOHNNY
46. Quando a luta começar, Johnny estará de bicicleta e você a pé, portanto nem tente lutar nesse momento. Repare que Pete e seis Greasers estão no topo da pilha de carros. É preciso nocautear os inimigos para que Pete possa avançar até a cabine do ímã. Use o estilingue ou o canhão de garrafas para fazer isso, mas nunca fique parado, dificultando as investidas de Johnny. Assim que Pete ativar o ímã, Johnny ficará sem sua bicicleta e sem o cano que carregava até então. Esse é o momento de socar os inimigos sem dó.

CAPÍTULO IV

HERE'S TO YOU, MS. PHILLIPS (15h30 às 19hs)
47. Siga até os locais indicados no radar para coletar o perfume, o vestido e o colar. Se Peanut aparecer na frente das lojas assim que você sair, tentará atrapalhá-lo. Livre-se dele da forma que achar melhor, pegue o ônibus para voltar ao colégio e siga para a sala onde está a professora.

STRONGHOLD ASSAULT (8hs às 21hs)
48. Encare os Nerds e ameace-os para que eles revelem a entrada para o esconderijo. Siga à porta trancada ao lado da biblioteca e lute com o Nerd para que ele lhe entregue o código da porta. Ao entrar por ela, vários inimigos tentarão abatê-lo com morteiros e canhões de garrafa. Fique distante e atire com disparos carregados do estilingue.

49. Será preciso atravessar três barricadas dos Nerds, portanto avance com cautela. Chegando ao observatório, tenha ainda mais cuidado, pois há um canhão na entrada do local. Esconda-se atrás das pedras e espere as pausas entre os tiros do canhão para poder mandar bala nos que estão escondidos atrás das outras pedras. Seu alvo principal é o transformador – onde há uma luz vermelha. Acerte-o quando tiver oportunidade e siga pelo portão que se abriu. Use a escadaria à direita para conseguir subir e usar o canhão. Mire na porta e dispare nela até destruí-la; fique atento aos Nerds que aparecem periodicamente. Entre pela nova porta para enfrentar Earnest.

CHEFE: EARNEST
50. Seus alvos são os geradores localizados nos andaimes onde o inimigo está. Use os pilares para evitar os disparos deles e aproveite o momento em que ele estiver recarregando a arma para acertar os geradores usando o canhão de garrafa ou o estilingue. Ao derrubar o primeiro andaime, Earnest irá para o próximo e vai atacar com morteiros, impedindo que você use os pilares para se proteger. Desvie dos explosivos e foque seus disparos nos geradores. No último andaime, Earnest não usará morteiro, então adote a primeira estratégia para vencer.

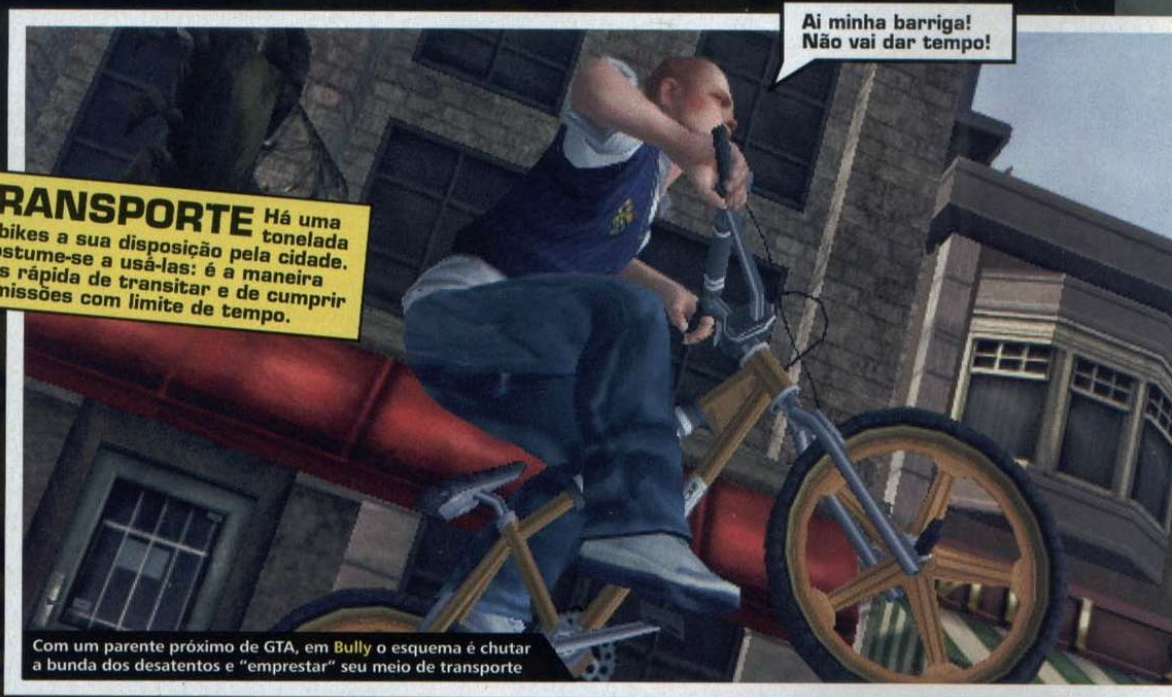
GALLOWAY AWAY (8hs às 19hs)
51. Vá até o Asylum – o caminho mais curto é pelos túneis atrás do observatório. Chegando lá, encontre Ms. Phillips, dê a volta pelo lado direito da grade até chegar à árvore e escale-a para entrar no local. Para evitar que os enfermeiros o capturem, fique atento ao padrão de movimento deles e passe por eles no momento certo.

52. Agachado, siga por trás dos arbustos até ficar de frente para a grande estátua no pátio. Use o estilingue para acertar a grande luz vermelha que há na estátua. Isso fará com que os enfermeiros corram atrás dos pacientes enlouquecidos, deixando a passagem livre para você entrar no prédio, mas faça isso agachado e avance com cautela. Lá dentro, passe por baixo da guarita e continue agachado ao prosseguir pela sala de televisão. Na área dos corredores, preocupe-se apenas em não ser visto pelos enfermeiros. Seu destino é a sala indicada no radar.

JOCKS CHALLENGE (8hs às 23hs)
53. Vença a partida de queimada e ganhe um novo esconderijo.

FUNHOUSE FUN (8hs às 23hs)
54. Vá de bicicleta ao parque de diversões. Compre um tíquete e vá para a atração Funhouse. Agache-se para seguir pela passagem estreita e salve Fatty e Bucky dos Jocks assim que encontrá-los. Em seguida, suba na mesa, verifique o livro azul para que uma escada apareça e a escale. A próxima área acontece em progressão lateral e você deve escapar das foices das estátuas. Passe quando elas estiverem levantando.

55. Chegando à sala de controle, desative as foices para que os Nerds passem sem problemas. Em seguida, no controle das foices, pressione o ✖ sempre que um Jock estiver quase embaixo das lâminas. Na área seguinte, um labirinto, será necessário encontrar os Nerds. Abra a porta da esquerda, siga pela esquerda e, depois, à direita. Siga pelo corredor e ►



TRANSPORTE Há uma tonelada de bikes a sua disposição pela cidade. Acostume-se a usá-las: é a maneira mais rápida de transitar e de cumprir as missões com limite de tempo.

Com um parente próximo de GTA, em Bully o esquema é chutar a bunda dos desatentos e "emprestar" seu meio de transporte

abra a porta no fim para encontrar Fatty. Mantendo Fatty sempre na sua cola, volte por onde veio até encontrar uma porta trancada à direita. Abra-a para encontrar Bucky e volte ao local onde achou Fatty.

56. Continue até o fim do corredor para encontrar uma porta azul e prossiga por ela. A próxima é parecida com a das foices, só que os obstáculos são maquinários de mineração. Ao atravessar a área, suba pela escada e derrote todos os Jocks.

57. Desative as máquinas para que os Nerds avancem. Volte até a escada e prossiga para a área seguinte, onde você terá de encontrar os Nerds. Desta vez a tarefa é mais fácil, pois eles estão se olhando nos espelhos, à esquerda e à direita. Suba pela escada que fica logo atrás de você e saia do palco pela cortina. Prossiga pela porta para sair da sala.

PAPARAZZI (8hs às 19hs)
58. Tire três fotografias de Mandy, a líder de torcida. A primeira foto deve ser feita no ginásio, durante o ensaio de coreografia. A segunda deve ser dela tomando banho no dormitório feminino, portanto evite ser visto pelas inspetoras. Tenha cuidado ao entrar no banheiro, pois é muito fácil se aproximar dos chuveiros sem querer. Ao conseguir a segunda fotografia, Mandy irá para o quarto (você deve fotografá-la pela última vez); tire a foto do corredor e então saia do dormitório. Leve as fotos para Earnest.

DEFENDER OF THE CASTLE (8hs às 23hs)
59. Siga para a primeira barricada e proteja-a dos Jocks. É preciso derrubar os que estão marcados por setas, então se concentre neles. Sua melhor opção é acertá-los com lançador de batatas ou com o canhão de garrafas. Se tiver certeza de que pode vencer no mano-a-mano, vá em frente. Quando a barricada cair, volte correndo para o observatório e suba até o canhão. Derrube os inimigos indicados pelas setas vermelhas.

NICE OUTFIT (8hs às 19hs)
60. Seu objetivo é irritar o sujeito vestido de touro. A maneira mais fácil é subir na árvore no canto do campo e acertá-lo com o estilingue até encher a barra que mede o nível de raiva.

CHEFE: MASCOT
61. Evite ficar na parte rebaixada da piscina e acerte-o com tudo. Pressione ▲ quando for indicado e desvie do golpe; aproveite para socá-lo quando ele ficar grogue.

DISCRETION ASSURED (8hs às 21hs)
62. Tenha o máximo de latas de spray no seu inventário e siga para os pontos indicados no radar para pichar sobre os cartazes de Mandy que estão espalhados pela cidade. Use uma bicicleta para ir de um local a outro e não perder muito tempo. As pessoas que olham os cartazes não irão agredi-lo, exceto pelos Jocks próximos da loja de quadrinhos.

THE BIG GAME (8hs às 21hs)
63. Sempre que os Jocks obstruírem seu caminho, segure L1 e pressione ✖ para dar início ao minigame de dança, que funciona como as aulas de química. Não arrume brigas.

64. Encontre os cinco Nerds para cumprir as seguintes tarefas: A. Trocar a bola do jogo por uma bola explosiva: com a bola falsa, vá até a entrada do clube para encontrar a bolsa indicada no radar. Pressione ▲ para fazer a troca; B. Passar cola nos bancos: após pegar a cola com o agente, aproxime-se dos bancos marcados e aperte ▲. Caso haja algum Jock por perto, dance antes de usar a cola. C. Urinar na bebida dos Jocks: siga até o ginásio e vá ao corredor entre os dois vestiários. Dance se for necessário e, quando a barra estiver limpa, urine no tanque de bebida; D. Espalhar bolinhas de gude pelo campo: com item equipado, vá aos locais indicados no mapa e pressione R1 para espalhar as bolinhas. E. Alterar a frase do placar: entre na cabine ao lado do placar e mude a mensagem.

CHEFE: JOCK BOSS
65. Ele ficará escondido atrás de outros jogadores e vai jogar bolas explosivas. Desvie, pegue-as do chão rapidamente e jogue-as (R1) nos inimigos da barreira. Eliminando o primeiro trio, o chefe corre ao fundo do campo. Repita a tática, mas fique de olho nos Jocks que entram no campo para atacá-lo; livre-se deles o mais rápido que puder.

CAPÍTULO V

CHEATING TIME (8hs às 19hs)
66. Nos locais indicados, fotografe as ações:
A. Prep vendendo resultados das provas para os Greasers. O melhor ponto para tirar a foto é no alto na oficina;
B. Prep vendendo resultados aos Jocks. Fique nas arquibancadas para fotografar sem problemas;
C. Prep conversando com Hattrick. Suba pela escada à esquerda para encontrar o ponto para fotografar. Vá ao estacionamento e encontre-se com Galloway e os outros.

MAKING A MARK (8hs às 23hs)
67. Compre muitas latas de spray caso não tenha. Vá até a prefeitura, dê a volta pelo lado direito e encontre a escada. Suba por ela e continue até o topo, onde há o local marcado para a pichação. Ao terminar, fuja a pé e volte à prefeitura, fotografe a pichação e vá ao dormitório masculino.

RATS IN THE LIBRARY (8hs às 21hs)
68. Elimine 20 ratos na biblioteca e finalize o game. ►

REVOLTA Jimmy é revoltado, também pudera: passou por inúmeros colégios internos e a sua mãe só sabe pensar quem será o próximo namorado.

Não é estranho que só existam seis alunas no colégio? Com tão poucas opções, não é à toa que Jimmy tenha ficado tão...

ERRANDS

Errands são trabalhos e favores para estudantes, professores e pessoas da cidade. Estas missões são indicadas no radar por um X azul. Para aceitar a tarefa, aperte L1 e ✖ assim que a pessoa falar com Jimmy. Há 50 Errands, mas somente 30 são necessárias para completar 100% do jogo. A seguir, conheça todos os Errands:

Leve as garotas ao parque e descole (não, não é para roubar) um urso de pelúcia. Isso sempre dá certo

1. Escort Algie: no primeiro andar do prédio principal, perto do armário, em períodos sem aula. Escolte Algie até a biblioteca.

2. Bog Roll: no andar térreo do prédio principal do colégio, no banheiro masculino, a qualquer horário. Leve um rolo de papel higiênico para Vance.

3. Bog Roll 2: todas as condições iguais às do Errand anterior.

4. Blow The Toilet: andar térreo do prédio principal do colégio, na porta do banheiro masculino, a qualquer horário. Jogue um morteiro na privada do banheiro.

5. Fire Alarm: perto das escadas do prédio principal do colégio, em qualquer andar, das 9hs às 15hs. Ative o alarme de incêndio.

6. Locker Stuff: corredor perto da diretoria, no prédio principal, nos períodos em que não houver aula. Enfie dois garotos em armários.

7. Locksmith: andar térreo do prédio principal do colégio, próximo às escadas, a qualquer horário. Arrombar três armários.

8. Secret Admirer: perto da sala de educação artística, no prédio principal do colégio, nos períodos em que não houver aula. Arrombe o armário e coloque flores nele.

9. Secret Admirer 2: próximo à sala de inglês, no térreo do prédio principal do colégio, nos períodos em que não houver aula. Arrombe o armário e coloque chocolate.

10. Takin' Out The Trash: na calçada, entre a fonte e o prédio principal do colégio, nos períodos em que não houver aula. Enfie três alunos em latas de lixo.

11. Egg Girls Dorm: em frente ao dormitório masculino, das 19hs às 23hs. Jogue três ovos no dormitório das meninas.

12. Egg Boys Dorm: em frente ao dormitório feminino, das 19hs às 23hs. Jogue três ovos no dormitório masculino.

13. Details: estacionamento da escola, das 19hs às 23hs. Leve Christy até o dormitório feminino.

14. Detective Jimmy: em frente à prefeitura, das 8hs às 19hs. Fotografe um policial corrupto.

15. Water Balloons: beco Norte da Shiny Bike Shop, das 8h às 19:h. Complete o tutorial das bexigas e atinja três pessoas.

16. Lost Jacket: na calçada perto da delegacia, das 9hs às 18hs. Encontre a jaqueta de Algie e devolva para ele.

17. Thank You For Not Smoking: posto de gasolina Oil Spill, a qualquer horário. Derrote os dois Greasers no telhado do posto.

18. Free Drugs: perto da farmácia Easy Drugs, das 8hs às 19hs. Derrube as latas de lixo e pegue os remédios.

19. Lost Dog: próximo ao estabelecimento Mental Dental e à loja de quadrinhos, das 8hs às 19hs. Encontre o cachorro e leve-o até o dono.

20. Lost Dog 2: sul da delegacia, próximo ao cinema abandonado, das 8hs às 19hs. Idem ao anterior.

21. Stolen Bike: em frente ao Shiny Bike shop, das 19hs às 23hs. Siga o sujeito que roubou a bicicleta, pegue-a e leve-a de volta à loja.

22. Weird Hobo: próximo ao estabelecimento Mental Dental e à loja de quadrinhos, das 8hs às 19hs. Dê uma esmola ao mendigo.

23. The Widow: no jardim do Happy Endings Retirement Home, das 8hs às 21hs. Ponha flores no túmulo.

24. Great Escape: no jardim do Happy Endings Retirement Home, das 19hs às 23hs. Escolte Mrs. Lisburn até a entrada do parque.

25. Fast Food: na lanchonete Burger Joint, das 8hs às 19hs. Entregue comida nos três pontos.

26. Crab Traps: No Seafood Restaurant, ao norte do cais, das 8hs às 19hs. Pegue caranguejos

27. Bullworth Vale Tag: alto do Bullworth Vale Gardens, das 8:00 às 21:00. Piche os três pontos indicados em Bullworth Vale.

28. Lost Teddy Bear: ao leste do coreto, na praia, das 8hs às 19hs. Bata no Bully, que roubou o urso da garota, e leve-o até ela.

29. Shipwreck: no fim do cais, das 8hs às 19hs. Nade ao redor do lado sul da ilha que existe no meio da baía e suba nos escombros do navio.

30. Swim Meet: na praia, perto do farol, das 8hs às 19hs. Nade ao redor da boia e volte antes do término do tempo.

31. Balancing Act: no fim do cais, das 8hs às 21hs. Nade até o lado sudoeste da ilha (próximo aos escombros do navio), suba na área de terra e ande dos pilares até a praia usando as tábuas.

32. Goin' Postal: perto da entrada sudeste do Bullworth Vale Gardens, das 8hs às 19hs. Pegue um pacote e entregue ao carteiro sem ser pego pelo cachorro.

33. Coming Attractions: no parque de diversões, entre a entrada e a tenda de prêmios, a qualquer horário. Tire fotos das atrações Fun House, Big Squid e Round The World.

34. Vehicular Vandalism: entre a ponte do trem e o Yum Yum Market, das 19hs às 23hs. Quebre 11 partes do carro.

35. Escort service 2: próximo ao Yum Yum Market, às19hs às 23hs. Leve Christy ao In and Out Motel.

36. Spazz Delivery: em frente ao Spazz Warehouse, de 9hs às 17hs. Entregue o pacote na área indicada.

37. New Coventry Tag: embaixo da ponte do trem, das 15hs às 23hs. Piche três áreas em New Coventry.

38. Infidelity: próximo à loja Final Cut, das 15hs às 23hs. Vá ao In and Out Motel e tire uma foto da garota beijando o cara.

39.Tenement Fires: em frente ao casarão dos Greasers, das 8hs às 19hs. Pegue o extintor e apague seis focos de incêndio no casarão.

40.Tag Proof: na estrada ao sul, saindo da área onde fica o casarão dos Greasers, das 15hs às 23hs. Fotografe alguém pichando.

41. Rat Infestation: em frente ao casarão dos Greasers, a qualquer horário. Mate 18 ratos no casarão.

42. Egg The Tenements: próximo à Spazz Warehouse e ao Wonder Meats, das 19hs às 23hs. Jogue três ovos no casarão dos Greasers.

43. Help The Elderly: na calçada entre os estabelecimentos Final Cut e Blue Balls, das 19hs às 23hs. Escolte Miss Abby até o casarão dos Greasers e proteja-a.

44. Cable Guy: perto do Spencer Shipping, das 15hs às 21hs. Destrua quatro parabólicas.

45. Greasy Eggs: próximo à Spazz Warehouse, das 8hs às 9hs. Jogue ovos em dois Greasers.

46. Rat Poison: norte das docas, das 9hs às 17hs. Mate quatro ratos.

47. Shipping and Receiving: próximo ao Townie Clubhouse, das 8hs às 19hs. Entregue o pacote ao homem perto da delegacia.

48. Vehicular Vandalism 2: próximo ao Wonder Meats, das 19hs às 23hs. Destrua 11 partes do carro.

49. Lost Cargo: no meio das docas, das 8hs às 19hs. Nade até o navio parcialmente afundado, pegue o pacote e devolva-o.

50. Loons On The Loose: em frente ao portão do Asylum, das 8hs às 19hs. Encontre os dois pacientes e leve-os ao Asylum.

SEGREDOS

Há uma porrada de itens secretos em Bully: cards, gnomos e transistors são alguns deles, todos listados a seguir

G&G CARDS

1. No parapeito do primeiro andar do prédio principal do colégio, na parte dos fundos. Escale a grade para chegar lá.

2. Investigue o sótão do dormitório das meninas.

3. Do ônibus abandonado, siga pela saída do estacionamento do colégio. À sua esquerda há um caminho de terra. Siga e o verá em uma grande rocha.

4. Do estacionamento, siga para a oficina e, quando passar pelo primeiro prédio, vire à direita. Está atrás da lixeira verde.

5. Na biblioteca, na mesma mesa onde está o globo.

6. Suba pela escada na frente (no lado direito) do ginásio onde há uma piscina. Desça atrás da grade e siga por ela. Está perto de alguns arbustos.

7. No vestiário masculino do ginásio, na primeira privada.

8. No quintal do observatório, no canto formado pelas escadas que levam ao canhão.

9. Siga os túneis entre o observatório e o Asylum. O card estará entre os túneis.

10. Escale algumas rochas na praia. O card fica na ponta ao sul da ponte.

11. Do lado de fora do cinema da cidade, nos degraus.

12. Na plataforma, no fim da escadaria, ao lado da lanchonete.

13. No jardim do Tad, escondido logo atrás do carro.

14. No cemitério, no fundo, próximo a uma sepultura.

15. Na ponta do cais do farol.

16. Na balsa flutuando na baía, ao sudeste do grande cais. Nade até ela e suba pela rampa.

17. No navio pirata afundado. Para chegar lá, siga pelo sudeste da ilha no meio da baía.

18. No estacionamento do parque de diversões, à direita do portão de entrada.

19. Na tenda de prêmios do parque, nos fliperamas.

20. Na plataforma da atração Big Squid. Compre uma entrada.

21. Dê a volta por trás do banco e entre pela falha na cerca.

22. Na entrada dos fundos da loja de quadrinhos, na escada.

23. Investigue o sofá do porão da loja de quadrinhos.

24. No beco atrás da loja Come Hither Adult Book.

25. No alto da lixeira verde, no beco atrás da loja Worn In.

26. No telhado da delegacia. Há uma escada nos fundos.

27. Atrás de uma das árvores na garagem do In and Out Motel.

28. Na ponte ferroviária entre New Coventry e Bullworth Town, perto de alguns vagões.

29. No lado direito do caminho de terra que leva até a ponte ferroviária pelo sul. Na grama próximo às árvores.

30. Dentro da loja Final Cut.

31. Próximo à garagem de bicicletas, na plataforma alta do armazém.

32. O card está em um beco próximo ao casarão dos Greasers. Suba na lixeira para alcançar.

33. Siga pelo caminho de terra no lado oeste do casarão dos encrenqueiros Greasers.

34. Na área para trailers, atrás do trailer mais ao leste.

35. Próximo a um trailer um pouco ao norte da estrada da casa de Zoe.

36. No quintal de trás da casa de Zoe. Derrube o portão para poder pegá-lo.

37. Em uma área fechada atrás do Spencer Shipping, próximo a uma lixeira. Derrube o portão para conseguir entrar e coletar mais um card para a coleção.

38. O item está dentro do Townies Clubhouse.

39. No telhado do prédio da Blue Skies Shipping. Suba usando a escada de acesso que existe nas redondezas do prédio.

40. Dentro do Wonder Meats, próximo a uma caixa. Só é possível entrar no local após a missão Busting In. Este é o último card que faltava.

GNOMOS

1. Na praia, ao sudoeste da ilha no meio da baía.

2. No jardim do dormitório dos Preps. Encontre e destrua-o.

3. No Asylum, perto da estátua.

4. Investigue o quintal dos fundos da casa próxima ao estúdio de tatuagem.

5. Siga para as docas em Blue Skies Industrial Park e vá para o norte. Há uma balsa fora da água. Acerte a estátua a distância usando o estilingue.

6. Nos arbustos em frente à delegacia, à esquerda da porta.

7. A primeira casa à esquerda da ponte. Está na entrada.

8. Siga ao oeste da estátua anterior. Na próxima rua à esquerda, a estátua fica perto da caixa de correio.

9. Continue seguindo ao oeste das duas estátuas anteriores. Quando chegar à bifurcação, o Happy Endings Retirement Home estará à sua frente. A estátua está na casa ao norte.

10. Próximo à casa ao norte de onde encontrou a estátua anterior. Vá até lá e destrua este gnomo no jardim.

11. Nos arbustos próximos à igreja do cemitério.

12. Durante a atividade Law Mowing, aproveite para atropelar esta estátua.

13. Próximo à casa em frente à estátua anterior, atravessando a rua. Escale pela falha na cerca para entrar.

14. Há uma entrada em Old Bullworth Gardens, no canto sudoeste da Happy Endings Retirement home. A estátua fica à esquerda da entrada.

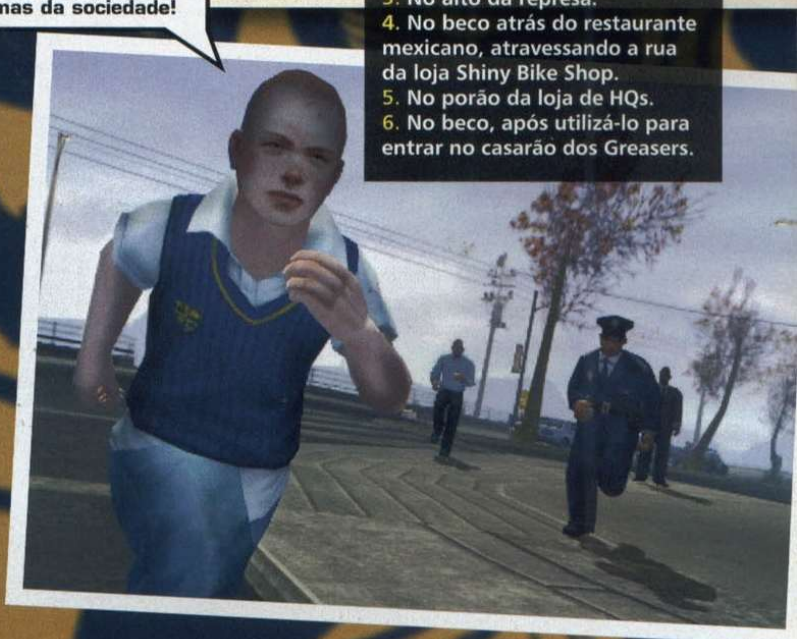
15. À direita da entrada onde encontrou a estátua anterior. Está fácil de encontrar.

Juntando todos os elásticos, Jimmy terá uma bolota de elásticos capaz de nocautear qualquer um. Nenhuma bola de...

EXTRAS Comparando com GTA, é bem mais fácil encontrar todos os colecionáveis de Bully. Mesmo assim, prepare-se para passar boas horas caçando tesouros para chegar aos 100%.

TRANSISTORS

1. No telhado da oficina. Você o coleta na missão A Little Help.
2. No subsolo do prédio principal, perto do extintor. Pegue após a missão Help Gary.
3. No alto da represa.
4. No beco atrás do restaurante mexicano, atravessando a rua da loja Shiny Bike Shop.
5. No porão da loja de HQs.
6. No beco, após utilizá-lo para entrar no casarão dos Greasers.



16. Entre pelo portão onde estavam as duas estátuas anteriores e olhe para a sua esquerda. Está ao lado do banheiro químico.

17. Do lado da estátua anterior.

18. Siga pela rua ao leste da Happy Endings Retirement Home e vá até começar a seguir para o sul. Vire à esquerda na entrada da casa de Tad. A estátua está na pequena área.

19. No quintal de Tad.

20. No quintal da casa em frente à de Tad. Engatinhe por baixo da parte quebrada da grade e continue pela fenda.

21. Na rua das estátuas 18 e 20, entre no jardim da última casa à direita, antes de entrar na próxima rua.

22. Encontre uma garagem avulsa. A estátua fica ao a leste.

23. No lado oeste da casa em frente à garagem anterior.

24. Pegue a estrada que segue ao sudoeste, próximo à casa da estátua anterior e vire à esquerda. A estátua está em frente à casa.

25. Volte pela estrada onde fica a garagem da estátua 22 e vire ao leste. Siga pelo caminho e olhe para a esquerda. A estátua fica na entrada do parque. ►

ELÁSTICOS Caçar todos os elásticos dá trabalho, mas vale a pena, pois libera a melhor arma do jogo. Usando bem a bolota de elásticos é possível derrubar uma galera de uma só vez.

RUBBER BANDS

Não nos pergunte por quê, mas elásticos são como tesouros em Bully e há 75 deles muito escondidos. Não se preocupe: listamos todas essas tranqueiras para você

1. O primeiro elástico está na diretoria, próximo ao save point.

2. Perto do freezer, na cozinha do refeitório. Fácil de encontrar.

3. No subsolo da escola, está na área onde é preciso engatinhar por baixo de uma grade para ativar o interruptor.

4. Na área circular onde houve a luta com Russell. Em frente ao elevador quebrado.

5. Próximo da porta a oeste da frente do prédio principal do colégio.

6. No lado sul do dormitório masculino, próximo a parede.

7. Está no fim do corredor do dormitório masculino.

8. No primeiro andar do dormitório feminino, no topo das escadas, à direita

9. Próximo aos chuveiros no dormitório feminino.

10. Na parte sul do dormitório feminino, o elástico está atrás da entrada lateral.

11. Procure dentro do ônibus abandonado, localizado no estacionamento da escola.

12. Perto da garagem de bicicletas, dentro do estacionamento da escola.

13. Em um pequeno trecho de praia, ao oeste da academia. Dá para andar ou nadar até o local dependendo do momento em que você decidir pegá-lo.

14. No caminho de terra próximo ao estacionamento da escola. Está dentro de um túnel lacrado com tábuas. Derrube as tábuas e entre.

15. Ainda no caminho de terra do item anterior, há um tronco que serve como ponte entre duas rochas. Dê a volta nas rochas e siga pelo tronco.

16. Dentro da garagem ao sul da oficina, em um balcão.

17. Na fonte, ao centro dos dormitórios do colégio.

18. Este elástico está em frente à porta do ginásio.

19. Em um dos chuveiros no vestiário feminino no ginásio.

20. À esquerda da entrada do Jock's Clubhouse, no campo de futebol americano.

Aproveite que Jimmy é só um personagem e não pode te bater (porque ele sem dúvida o faria se pudesse) e vista-o de...

21. Procure o elástico próximo ao sexto G&G Card.

22. No primeiro andar da biblioteca, escondido entre algumas estantes.

23. No caminho escondido entre a biblioteca e dormitório dos Preps. Pule a parte quebrada da parede.

24. No caminho entre a biblioteca e o observatório.

25. No caminho entre a biblioteca e o observatório, próximo aos túneis que levam ao Asylum.

26. Na entrada do caminho escondido que vai do colégio à cidade. Siga reto após sair do colégio e atravesse a rua.

27. No beco atrás da Shiny Bike.

28. Porão da loja de quadrinhos.

29. No telhado do posto de gasolina. Suba pela escada nos fundos para chegar ao elástico.

30. Perto da estátua, na praça em frente à prefeitura.

31. No canto oeste do gramado da prefeitura.

32. No telhado da prefeitura, no trecho logo antes do topo.

33. Em frente à loja que fica ao sul da delegacia.

34. No telhado do cinema abandonado. Para chegar lá, dê a volta nos fundos da loja Worn In, suba até o telhado dela pela escada e pule no cinema.

35. No ponto mais ao norte da praia, na pista de terra.

36. Ao leste da academia de boxe, perto da lixeira.

37. Dentro da academia de boxe, no primeiro andar, perto da estante de troféus.

38. Dentro da loja Aquaberry's.

39. Próximo à árvore, ao norte da loja Aquaberry.

40. Procure no estacionamento atrás da lanchonete.

41. Próximo à rampa na parte mais alta do parque.

42. Ao lado da ultima casa à direita.

43. Em frente à igreja do cemitério. Vá para o fundo do cemitério e entre por uma parte quebrada na parede.

44. Na Happy Endings Retirement Home, ao norte, embaixo da pequena ponte.

45. No jardim da primeira casa, à direita da Happy Endings Retirement Home.

46. Na quadra de basquete, próximo à casa de Tad.

47. Escondido em um coreto perto da casa de Tad.

48. Na área cercada perto da casa de Tad. Escale a cerca pela área quebrada e siga agachado quando achar necessário.

49. No coreto no centro de Bullworth Gardens Park.

50. No caminho de terra atrás do Shin Joe's Restaurant.

51. Pegue a estrada em frente à casa de Tad e siga para o sul. Vire na primeira direita e, em seguida, na primeira à esquerda. Na casa há um trecho em que é possível seguir para os fundos. O elástico está perto da rampa que leva à praia.

52. Passando o caminho que leva ao item acima há uma estrada de terra que leva ao farol. Olhe à direita assim que passar pela primeira esquina e verá um mirante. O item está lá.

53. Na atração Freakshow, no parque de diversões, em frente à cela do Insane Painted Man.

54. No beco atrás do Shiny Bike Shop, Crab Restaurant e Dry Seaman Bar.

55. Na plataforma no fim do grande cáis, ao sul de Old Bullworth Vale.

56. Nade para sudeste do farol e siga para a pequena península que aponta para o sul. Nesta área há um pequeno arco por onde se pode nadar e que o levará a uma pequena praia. Siga pelo pequeno túnel e continue pelas tábuas até chegar à coluna.

57. Nade para o lado sudeste da ilha no meio da baia e você verá uma série de pequenos pilares que seguem pela água. Suba no terreno na ilha no início dos pilares e ande pelas tábuas até chegar ao outro lado.

58. No beco atrás do estabelecimento Hung Lo, próximo ao ponto de ônibus.

59. O elástico está em frente ao Yum Yum Market.

60. No estacionamento próximo ao Blue Balls Pool Hall.

61. No pequeno contêiner perto da garagem de bicicletas.

62. No beco de acesso à janela do casarão dos Greasers.

63. No caminho de terra do card 33, há um atalho com grama e árvores. O item está próximo à cerca.

64. Continue no caminho do item anterior até chegar no acesso à ponte ferroviária. Siga até o fim da ponte.

65. Em frente ao estúdio de tatuagens, perto dos trailers.

66. Na casa em frente ao ponto de ônibus, no canto sudeste da área para trailers.

67. No terreno baldio em frente ao local do item anterior.

68. Ao entrar nas docas, você verá o item à sua direita, atrás de uma cerca. Dê a volta.

69. No navio parcialmente afundado. Nade até ele.

70. Na área fechada da loja de tintas, próxima à casa de Zoe.

71. Na área próxima à delegacia, no ponto leste do trem que bloqueia a estrada.

72. Passando a delegacia, procure pelas rampas que levam até a Spazz Warehouse e suba até a segunda porta.

73. Perto do prédio da Spazz Warehouse. Suba pela falha na grade para pegá-lo.

74. Atrás do grande guindaste no pátio de contêineres. Siga ao sudeste do seu esconderijo mais próximo e verá o guindaste.

75. Após os portões do Asylum. ■

... duende, Elvis ou ninja. Nada mais divertido que acabar com a dignidade dos outros.

PLAYSTATION 3

STREET FIGHTER IV

Elogiar as pernas bem torneadas de uma lutadora profissional pode não ser uma ideia muito segura

- **Ícones para o Modo Online:** cumpra as tarefas abaixo para habilitar novos ícones para sua tag de jogador

1º Street Fighter IV logo – Desbloqueado desde o início.
2º Green Shoot – Vença uma luta online.
3º Green Stem - Vença cinco lutas online.
4º Green Flower - Vença dez lutas online.
5º Pinkish Flower - Vença 30 lutas online.
6º 3 Pink Flowers - Vença 50 lutas online.
7º Orange Flowers - Vença 75 lutas online.
8º Various Flowers
- Vença 101 lutas online.
9º Floral Wreath - Vença 151 lutas online.
10º Star in Wreath - Vença 301 lutas online.
11º Crown - Vença 506 lutas online.
12 º Trophy - vença 30 lutas com 'Perfect'.
13º Red Silouhette
- Vença 30 rounds de Chip Damage.
14º Gold SFIV Record
- Conquiste o título 'Ultra!'.
15º Silver SFIV Record - Conquiste o título 'Super!'.
16º Bronze SFIV Record
- Conquiste o título 'Normal Fighter'.
17º Blue SFIV Record
- Conquiste o título 'Bitter Victor'.
18º Pink Balled Joystick
- Conquiste o título 'Technician'.
19º Japanese Scroll
- Conquiste o título 'Not On My Watch'.
20º Angry Eye
- Conquiste o título 'Saw That Coming'.
21º Sakura Blue Background
- Conquiste o título '1st Come 1st Served'.
22º Chick with Bandana
- Conquiste o título 'Dizzy Chicks'.
23º Chick with Sunglasses
- Conquiste o título 'Chick Pea Title'.
24º Chick with Cowboy Hat
- Conquiste o título 'Chick'n Noggin'.
25º Chick with Crown
- Conquiste o título 'Legendary Chick'.
26º SF4 Cube Ryu
- Complete todos os Trials de Ryu.
27º Monochrome Ryu
- Complete todos os Trials de Ryu.
28º Cartoony Head Ryu
- Complete todos os Trials de Ryu.
29º Character Flag Ryu
- Complete todos os Trials de Ryu.
30º SF4 Cube Ken
- Complete todos os Trials de Ken.
31º Monochrome Ken
- Complete todos os Trials de Ken.
32º Cartoony Head Ken
- Complete todos os Trials de Ken.
33º Character Flag Ken
- Complete todos os Trials de Ken.
34º SF4 Cube Chun Li
- Complete todos os Trials de Chun Li.
35º Monochrome Chun Li
- Complete todos os Trials de Chun Li.
36º Cartoony Chun Li - Complete todos os Trials de Chun Li.
37º Character Flag Chun Li
- Complete todos os Trials de Chun Li.
38º SF4 Cube E. Honda
- Complete todos os Trials de E. Honda.
39º Monochrome E. Honda
- Complete todos os Trials de E. Honda.
40º Cartoony Head E. Honda
- Complete todos os Trials de E. Honda.
41º Character Flag E. Honda
- Complete todos os Trials de E. Honda.
42º SF4 Cube Blanka
- Complete todos os Trials de Blanka.
43º Monochrome Blanka
- Complete todos os Trials de Blanka.
44º Cartoony Head Blanka
- Complete todos os Trials de Blanka.
45º Character Flag Blanka
- Complete todos os Trials de Blanka.
46º SF4 Cube Zangief

Para habilitar todos os ícones e tags de *Street Fighter IV*, você vai gastar cerca de 40 horas de jogo e uns R$ 2 mil em...

- Complete todos os Trials de Zangief.
47º Monochrome Zangief
- Complete todos os Trials de Zangief.
48º Cartoony Head Zangief
- Complete todos os Trials de Zangief.
49º Character Flag Zangief
- Complete todos os Trials de Zangief.
50º SF4 Cube Guile
- Complete todos os Trials de Guile.
51º Monochrome Guile
- Complete todos os Trials de Guile.
52º Cartoony Head Guile
- Complete todos os Trials de Guile.
53º Character Flag Guile
- Complete todos os Trials de Guile.
54º SF4 Cube Dhalsim
- Complete todos os Trials de Dhalsim.
55º Monochrome Dhalsim
- Complete todos os Trials de Dhalsim.
56º Cartoony Head Dhalsim
- Complete todos os Trials de Dhalsim.
57º Character Flag Dhalsim
- Complete todos os Trials de Dhalsim.
58º SF4 Cube Balrog
- Complete todos os Trials de Balrog.
59º Monochrome Balrog
- Complete todos os Trials de Balrog.
60º Cartoony Head Balrog
- Complete todos os Trials de Balrog.
61º Character Flag Balrog
- Complete todos os Trials de Balrog.
62º SF4 Cube Vega
- Complete todos os Trials de Vega.
63º Monochrome Vega
- Complete todos os Trials de Vega.
64º Cartoony Head Vega
- Complete todos os Trials de Vega.
65º Character Flag Vega
- Complete todos os Trials de Vega.
66º SF4 Cube Sagat
- Complete todos os Trials de Sagat.
67º Monochrome Sagat
- Complete todos os Trials de Sagat.
68º Cartoony Head Sagat
- Complete todos os Trials de Sagat.
69º Character Flag Sagat
- Complete todos os Trials de Sagat.
70º SF4 Cube M. Bison
- Complete todos os Trials de M. Bison.
71º Monochrome M. Bison
- Complete todos os Trials de M. Bison.
72º Cartoony Head M. Bison
- Complete todos os Trials de M. Bison.
73º Character Flag M. Bison
- Complete todos os Trials de M. Bison.
74º SF4 Cube Crimson Viper
- Complete todos os Trials de C. Viper.
75º Monochrome Crimson Viper
- Complete todos os Trials de C. Viper.
76º Cartoony Head Crimson Viper

- Complete todos os Trials de C. Viper.
77º Character Flag Crimson Viper
- Complete todos os Trials de C. Viper.
78º SF4 Cube Rufus
- Complete todos os Trials de Rufus.
79º Monochrome Rufus
- Complete todos os Trials de Rufus.
80º Cartoony Head Rufus
- Complete todos os Trials de Rufus.
81º Character Flag Rufus - Complete todos os Trials de Rufus.
82º SF4 Cube El Fuerte
- Complete todos os Trials de El Fuerte.
83º Monochrome El Fuerte
- Complete todos os Trials de El Fuerte.
84º Cartoony Head El Fuerte
- Complete todos os Trials de El Fuerte.
85º Character Flag El Fuerte
- Complete todos os Trials de El Fuerte.
86º SF4 Cube Abel - Complete todos os Trials de Abel.
87º Monochrome Abel
- Complete todos os Trials de Abel.
88º Cartoony Head Abel
- Complete todos os Trials de Abel.
89º Character Flag Abel
- Complete todos os Trials de Abel.
90º SF4 Cube Akuma
- Complete todos os Trials de Akuma.
91º Monochrome Akuma
- Complete todos os Trials de Akuma.
92º Cartoony Head Akuma
- Complete todos os Trials de Akuma.
93º Character Flag Akuma
- Complete todos os Trials de Akuma.
94º SF4 Cube Gouken - Complete todos os Trials de Gouken.

95º Monochrome Gouken
- Complete todos os Trials de Gouken.
96º Cartoony Head Gouken
- Complete todos os Trials de Gouken.
97º Character Flag Gouken
- Complete todos os Trials de Gouken.
98º SF4 Cube Seth
- Complete todos os Trials de Seth.
99º Monochrome Seth
- Complete todos os Trials de Seth.
100º Cartoony Head Seth

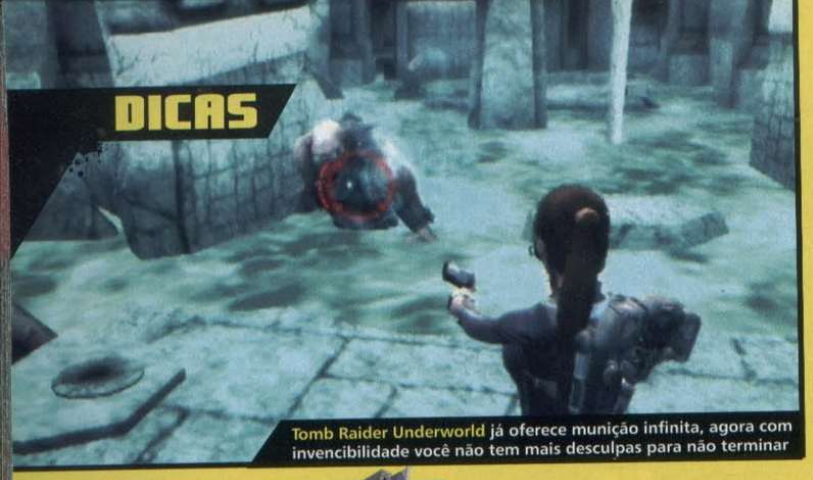
Tentar defender golpes com a barriga não é uma boa estratégia, por mais tanquinho que seja o abdômen das lutadoras chinesas

- Complete todos os Trials de Seth.
101º Character Flag Seth
- Complete todos os Trials de Seth.
102º SF4 Cube Cammy
- Complete todos os Trials de Cammy.
103º Monochrome Cammy
- Complete todos os Trials de Cammy.
104º Cartoony Head Cammy
- Complete todos os Trials de Cammy.
105º Character Flag Cammy
- Complete todos os Trials de Cammy.
106º SF4 Cube Fei Long
- Complete todos os Trials de Fei Long.
107º Monochrome Fei Long
- Complete todos os Trials de Fei Long.
108º Cartoony Head Fei Long
- Complete todos os Trials de Fei Long.
109º Character Flag Fei Long
- Complete todos os Trials de Fei Long.
110º SF4 Cube Sakura
- Complete todos os Trials de Sakura.
111º Monochrome Sakura
- Complete todos os Trials de Sakura.
112º Cartoony Head Sakura
- Complete todos os Trials de Sakura.
113º Character Flag Sakura
- Complete todos os Trials de Sakura.
114º SF4 Cube Rose

- Complete todos os Trials de Rose.
115º Monochrome Rose
- Complete todos os Trials de Rose.
116º Cartoony Head Rose
- Complete todos os Trials de Rose.
117º Character Flag Rose
- Complete todos os Trials de Rose.
118º SF4 Cube Gen
- Complete todos os Trials de Gen.
119º Monochrome Gen
- Complete todos os Trials de Gen.
120º Cartoony Head Gen
- Complete todos os Trials de Gen.
121º Character Flag Gen
- Complete todos os Trials de Gen.
122º SF4 Cube Dan
- Complete todos os Trials de Dan.
123º Monochrome Dan
- Complete todos os Trials de Dan.
124º Cartoony Head Dan
- Complete todos os Trials de Dan.
125º Character Flag Dan
- Complete todos os Trials de Dan.
126-175º Japanese Text
- Termine todos os desafios do Time Attack para desbloquear todos estes ícones juntos.
176-239º Animal Silhouettes - Termine todos os desafios do Survival para desbloquear todos estes ícones juntos.
240º StreetFighter.com - Complete todos os Trials com todos os personagens.

- Títulos: vença os desafios abaixo para conquistar os títulos necessários para conseguir alguns troféus e ícones
Desafios de Time Attack na Dificuldade Normal: 3, 4, 5, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 18, 19 e 20.
Desafios de Time Attack na Dificuldade Hard: 1 ao 5. Habilita cartas e ícones de personagens.
Desafios de Survival na Dificuldade Normal: 3, 4, 5, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 18, 19 e 20.
Desafios de Survival na Dificuldade Hard: 1 ao 5. Habilita os títulos de animais.

- Vídeos Secretos: para visualizar os vídeos especiais, termine o Arcade Mode com cada uma das duplas abaixo:
Guile e Abel: vídeo de Guile vs. Abel.
Chun Li e C. Viper: vídeo de Chun Li versus C. Viper.
Ryu e Ken: vídeo de Ryu versus Ken.
Gouken e Akuma: Gouken vs. Akuma.
Seth e M. Bison: vídeo de Seth vs. Bison.



Tomb Raider Underworld já oferece munição infinita, agora com invencibilidade você não tem mais desculpas para não terminar

PLAYSTATION 2

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

- Espada de luz: quando estiver nas cavernas místicas, você chega a uma porta destravada ao pisar em um botão; logo após esta porta, há um buraco no chão. Caia por lá e quebre a parede ao fundo para encontrar a espada na estante de armas. Esta espada é a arma secundária mais poderosa de todo o game, além de ser inquebrável.

- Punhos de Rayman: quando Dahaka o perseguir nas Catacumbas, desacelere o tempo para fugir dele e, ao chegar à parte onde você deve empurrar três pedras para elevar a área central, empurre a primeira, vá à escadaria, corra pelas paredes à direita e pule para a barra, também à direita. Balance e se jogue da barra, então siga pelo caminho e pegue os punhos em uma estante de armas à esquerda. Os punhos, além de inquebráveis, são rápidos, mas causam pouco dano.

- Taco de hóquei: após obter a scorpion sword, volte à sala central, vire a alavanca até que ela fique em direção ao caminho com o save point. Pendure-se na beirada que subiu à direita da passagem logo à frente e pule entre as paredes para descer por ali. Chegando ao fundo, desça para o andar logo abaixo, ande pela parede à direita e suba pulando pelas paredes até alcançar uma beirada. Suba nela e ande pela parede adiante, pulando na parede contrária para descer até a beirada logo abaixo; suba nela, siga à direita até o final e quebre a parede atrás do local onde cai areia, ao lado de uma pequena plataforma mais alta, para encontrar o taco de hóquei. O taco tem dano moderado, mas é inquebrável.

- Teddy Bear: uma das armas secundárias do game é um ursinho de pelúcia, que praticamente não causa dano, mas é inquebrável e recupera energia a cada ataque bem-sucedido. Para conseguir ele, suba ao topo da torre do relógio, onde você enfrenta o Golem Gigante pela segunda vez no tempo presente e caia no caminho sem saída e alagado, após a sala do Golem; quebre a parede dali usando a scorpion sword e pegue o ursinho.

- Jogue como uma Sandwraith: em sua segunda visita à sala do portal, você deverá voltar o tempo ao presente correndo pelas paredes para que o portal funcione corretamente, mas não o faça. Ao invés, entre no portal do jeito que ele está, salve o jogo em um novo arquivo e saia. Ao voltar ao game, você será uma Sandwraith, com ataques poderosos, mais rápida, mas perderá muito mais energia com os ataques. Para voltar á jogar como Prince, basta fazer o load de seu arquivo prévio.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Durante o jogo, insira um dos comandos abaixo:

- Invencibilidade: Segure L2 e pressione ✖, R2, ▲, R2, ■, L1.

- Um tiro mata: Segure L2 e pressione ▲, ✖, ▲, ■, L1, ●.

- Ver a energia do inimigo: Segure L2 e pressione ■, ●, ✖, L1, R2, ▲.

PSP

LOCOROCO 2

- Chefe Secreto: para enfrentar Galanmar, acabe com todos os Moja Bunyo em todas as fases.

- Estágios Secretos: junte três pedaços de mapas para habilitar um estágio secreto:

BuiBui Fort 3 – Reuna os 3 Smudged Maps.
JaoJab 3 - Reuna os 3 Coarse Maps.
Kelpaton 2 - Reuna os 3 Soggy Maps.
Perculoka 2 - Reuna os 3 Bumpy Maps.

PHANTASY STAR PORTABLE

- Títulos e Prêmios: ao alcançar certos objetivos no game, títulos e novas habilidades/itens são habilitados. As dicas são habilitadas na seguinte ordem:

1st Class Guardian: 10 Grinders
- Evolua até o level 60

Adahna Slayer: Sleep / Resist
- Derrote 5 Adahna Degahnas

Alteraz Slayer: Confuse / Resist
- Derrote 5 Alterazgohgs

AMF Elite Unit: Mayalee Hit
- Termine o Chapter 7 do modo Story.

Angry Soldier: Gravity Strike
- Evolua até o level 5 como Hunter.

Annihilator: Berdysh
- Cause um dano máximo de mais de 1800.

Armed Servant: Reverser
- Termine o Chapter 6 do modo Story.

Axe Collector: Ank Buti
- Pegue 80% de todos os machados (axes).

Berserker: Lollipop
- Cause um dano máximo de mais de 600.

Bil De Golus Slayer: Cati / Anti Down
- Derrote 5 Bil De Goluses.

Bullet Master: Mayalee Fury
- Evolua 10 bullets até o level 30.

Card Collector: Kaza-kikami
- Pegue 80% de todas as cartas.

Claw Collector: Ohga-Misaki
- Pegue 80% de todas as garras (claws).

Colony Tourist: Tero / All Save
- Faça todas as missões em G. Colony.

Combat Master: Amore Rose
- Termine três side-quests.

Cooking Fighter: Juicy Line - Obtenha uma arma 'assadora' (use 10 upgrade grinders em uma 'arma de cozinha' sem falhar).

Creaure Master: Magana Slayer
- Derrote todas as espécies de monstros.

Crosbow Collector: Cubo Simba
- Pegue 80% de todos os arcos.

Crshe (Title)r, Final Impact
- Cause um dano máximo de mais de 300.

D.Saber Collector: Ragan-Ragan
- Pegue 80% de todos os sabres duplos.

Dgger Collector: Deraga-zashi - Pegue 80% de todos os punhais (daggers).

De Ragan Slayer: Burn / Resist
- Derrote 5 De Ragans.

De Ragnus Slayer: Solid / Anti Up
- Derrote 5 De Ragnuses.

De Rol Le Slayer: Freeze / Resist
- Derrote 5 De Rol Les.

Dimmagolus Slayer: Shock / Resist
- Derrote 5 Dimmagoluses

Elite Guardian: 10 Grinders
– Evolua até o level 80.

Eternal Traveler: Absolute Dance
- Termine o Chapter 8 do modo Story.

Explosive Maestro: Ikk Hikk
- Evolua até o level 10 como Protranser.

Fakis 1st Slayer: Poison / Resist
- Derrote 5 Dulk Fakis (1ª forma).

Fakis 1st Slayer: Virus / Resist
- Derrote 5 Dulk Fakis (2ª forma).

Flying Berzerker: Dus Majarra
- Evolua até o level 5 como Fighmaster.

Grenade Collector: Gur Hanab
- Pegue 80% de todas as granadas.

Guardian Hero: 10 Grinders
- Evolua até o level 90.

Guardian Instructor: 10 Grinders
- Evolua até o level 70.

Guardian Officer: 10 Grinders
- Evolua até o level 40.

Handgun Collector: De Ragun
- Pegue 80% de todas as pistolas.

Hurricane Striker: Chikki Kyoren-jin
- Evolua até o level 5 como Acromaster.

I Willing Martyr: Okikudohg
- Fique incapacitado 100 vezes.

Intel Section: Cross Hurricane
- Termine o Chapter 2 do modo Story.

Knuckle Collector: Gudda Igga - Pegue 80% de todas as armas de empunhadura (knuckles).

Lasers Collector: Love Inferno
- Pegue 80% de todos os lasers.

Light Speed Killer: Chuei Jitotsushin
- Evolua até o level 10 como Acromaster.

Lone Sniper: Boma Maga
- Evolua até o level 10 como Ranger.

Longbow Collector: Nasuyoteri - Pegue 80% de todos os arcos longos (longbows).

M. Gun Collector: Deathrain
- Pegue 80% de todas as metralhadoras.

Maggahnas Slayer: Stun / Resist
- Derrote 5 Magas Maggahnases.

Magnificent Gunner: Twin Penetration
- Evolua até o level 5 como Gunmaster.

Mega Destroyer: Anga Jabroga
- Evolua até o level 10 como Fightmaster.

Meseta Tycoon: Meseta Fury
- Obtenha um total de 1000000 mesetas.

Moatoob Tourist: Solid / TECH Save
- Faça todas as missões de Moatoob.

Mobile Defense: Resta
- Termine o Chapter 1 do modo Story.

Neudaiz Tourist: Cati / TECH Save
- Faça todas as missões de Neudaiz.

Not the Only Hero: Rappy Suit
- Jogue o modo multiplayer co-op.

One to Watch: Ank Bico
- Termine 25 side-quests.

Onmagoug Slayer: Silence / Resist
- Derrote 5 Onmagougs.

Parum Tourist: Solid / Bullet Save
- Faça todas as missões de Parum.

Photon Protector: Rentis
- Evolua até o level 10 como Masterforce.

Photon Wizard: Giresta
- Evolua até o level 10 como Force.

Quiet Hunter: Penetrating Hit
- Evolua até o level 5 como Ranger.

R&D Section: Masei-sou
- Termine o Chapter 4 do modo Story.

R. Mag Collector: Elsral
- Pegue 80% de todas as ranged mags.

Rogue Family: Bukuu Saien-zan
- Termine o Chapter 5 do modo Story.

Rookie Guardian: Goggles - Evolua até o level 1.

Saber Collector: Apocalypse
- Pegue 80% de todos os sabres.

SEED Intel Section: Spiral Dance - Termine o Chapter 3 do modo Story.

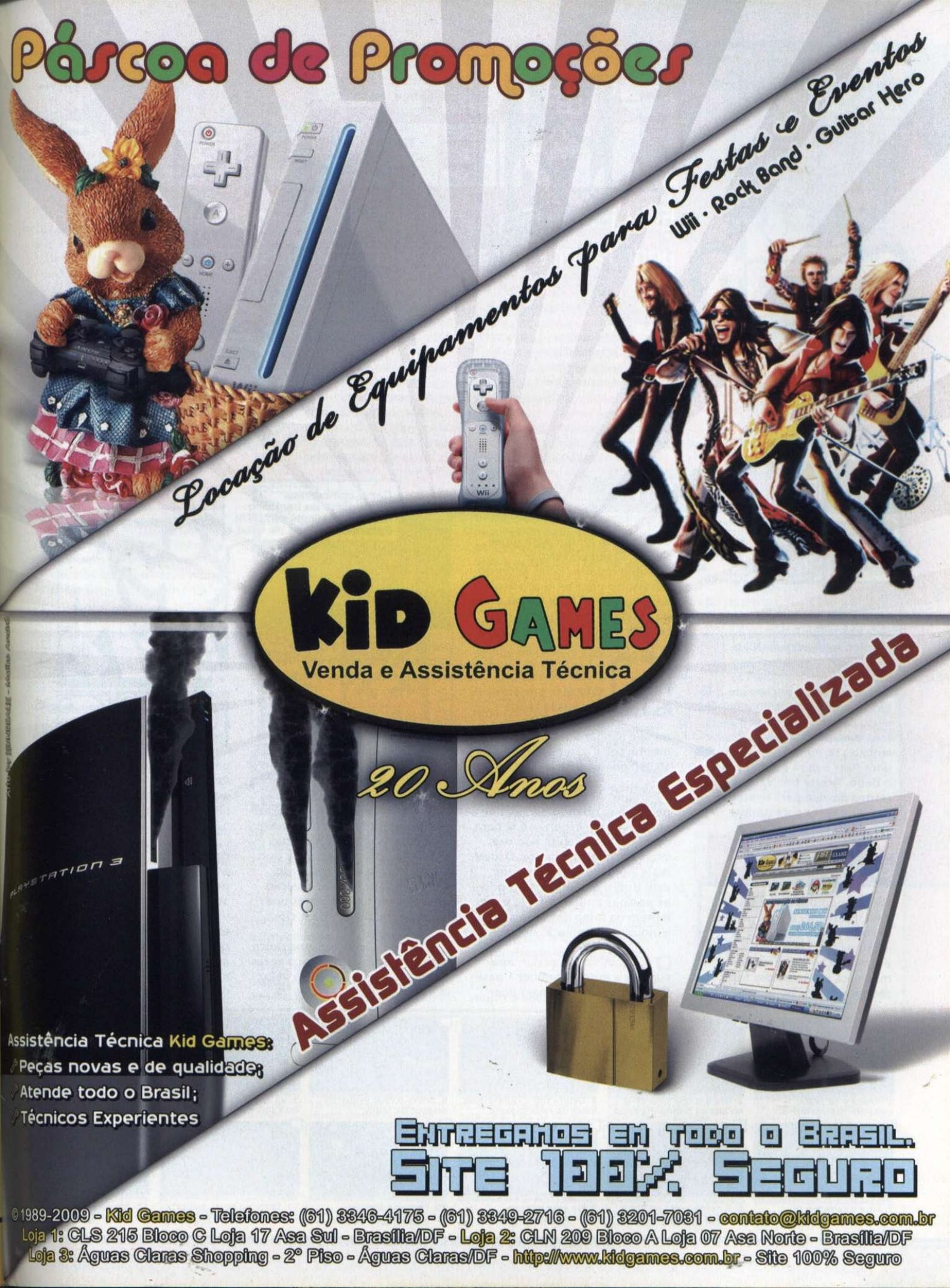
Shining Mage: Regrant - Evolua até o level 5 como Force.

Shotgun Collector: Shigga Pakuda - Pegue 80% de todas as shotguns.

Skill Master: Gravity Break - Evolua 10 habilidades (skills) até o level 30.

É quase impossível não ficar encantado com as músicas de LocoRoco 2, mas tome vergonha e corra atrás dos segredos

Um ursinho que serve como arma e recupera energia é um dos segredos mais esquisitos de *Prince of Persia*


Páscoa de Promoções
Locação de Equipamentos para Festas e Eventos
Wii · Rock Band · Guitar Hero
KID GAMES
Venda e Assistência Técnica
20 Anos
Assistência Técnica Especializada
Assistência Técnica Kid Games:
Peças novas e de qualidade;
Atende todo o Brasil;
Técnicos Experientes
Entregamos em todo o Brasil.
Site 100% Seguro
©1989-2009 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - contato@kidgames.com.br
Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF
Loja 3: Águas Claras Shopping - 2° Piso - Águas Claras/DF - http://www.kidgames.com.br - Site 100% Seguro

TROFÉUS

Por Leandro Rodrigues

SONHO AMERICANO

Em Liberty City, o melhor que um imigrante criminoso pode fazer é caçar troféus para mostrar quem manda

Grand Theft Auto IV foi lançado em abril de 2008, tempo suficiente para você ter conduzido Niko Belic em sua jornada criminosa. Ou seja, sua vida em Liberty City já deve estar monótona e reduzida a alguns rolês com as namoradas e bebedeiras com os amigos, só para não perder o costume. Mas esse não é o sonho americano: você precisa de mais fama e muito mais objetivos. Prepare-se para entrar em uma caça pelos troféus de *GTA IV*, um desafio para poucos que vai encher sua coleção com troféus de respeito, como aquele dado aos corajosos que caçarem as terríveis e fedorentas pombas de LC.

GRAND THEFT AUTO IV

☑ 1. Off the Boat: no início, siga a trilha amarela indicada no radar para chegar ao "apê" de Roman, o primo malandro de Niko.

☐ 2. One Hundred and Eighty: visite botecos até achar um que tenha jogo de dardos. Aperte L1 perto do alvo para jogar. Mire na área vermelha, no centro do alvo, embaixo do número 20; aperte L2 para fixar a mira e ✖ para soltar o dedo. Acerte três dardos no centro do alvo para conseguir os 180 pontos necessários.

☐ 3. Pool Shark
Convide um amigo para jogar sinuca. O seu objetivo é derrubar todas as bolas antes do adversário para ter o privilégio de encaçapar a bola 8. Use a trajetória da linha branca para calcular a rota da bola na tacada.

☐ 4. King of QUB3D: o *Tetris* de Liberty City está presente em quase todos os strip clubs. Sua meta é alinhar quatro peças da mesma cor e bater o recorde de 10.950 pontos para levar o troféu.

☐ 5. Finish Him: ataque qualquer pedestre e, quando ele revidar, aperte ✖ para esquivar e ● para contra-atacar. Repita isso dez vezes em quatro minutos. O local mais indicado para conseguir este troféu é o heliporto, onde as pessoas andam em fila e não entram na briga dos outros (veja a indicação "Troféu 5" no mapa).

☐ 6. Genetically Superior: após cumprir a missão Number 1 para Bruce, use o celular para ligar para ele e escolha a opção Race para entrar em corridas clandestinas. Vença 11 corridas.

☐ 7. Wheelie Rider: pegue uma moto e empine por 500 metros seguidos. A melhor situação para tentar é de madrugada, quando há pouco trânsito.

☐ 8. Gobble Gobble: fazer três strikes seguidos não é tão difícil quanto parece. Vá ao boliche e escolha a primeira pista da esquerda para a direita; dê dois passos para o lado esquerdo, aperte ✖ para ficar na posição de lançamento e dê um toque rápido para baixo e para cima.

☐ 9. Rolled Over: em uma única batida, capote e rode cinco vezes seguidas. Pegue um carro veloz (a viatura policial serve) e vá para o aeroporto (ver ponto Aeroporto no mapa). Siga pelo extremo direito e passe sobre a rampa com apenas dois pneus.

☐ 10. Walk Free: alcance o nível de procurado em quatro estrelas e escape da polícia. Há um truque para facilitar: barbarize na cidade até ficar com duas estrelas, chame um táxi e escolha um destino no extremo de outra cidade; dentro do carro, aperte L2 para mirar e atire em todo mundo até chegar a quatro estrelas; então pare e aperte ✖ para cortar o passeio

CAÇA ÀS POMBAS

Há 200 pombas escondidas em Liberty City e você precisa destruir todas elas. Veja as localizações nas fotos a seguir e a indicação exata no nosso mapa (os números das fotos são os mesmos do mapa).

1. Procure na praia, debaixo da plataforma.

2. Use um rifle para vê-la no alta da montanha-russa.

3. Oculta sob a cabine mais baixa da roda gigante.

4. Sobre o pilar esquerdo do arco da praça.

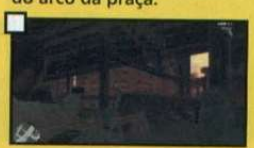
5. Vá aos fundos da casa. Está sobre a sacada.

6. Está sobre um dos pilares do ancoradouro.

7. Siga o caminho do corrimão. Está na esquina.

8. A pomba está na linha divisória da estrada.

9. Na área interna, sobre a porta vermelha.


10. Perto da área em reforma, sobre o muro.

11. Entre no beco, escale a casinha. Atrás da cerca.

12. Atrás do letreiro do cabaré Pereztroika.

O Sonho Americano fala sobre colher resultados pelo trabalho duro. Aqui você ganha calos na bunda após passar horas...

e ir direto para o seu destino, fora do raio de ação da polícia.

☐ 11. Courier Service: faça dez serviços de entregas para Jacob. Use o seu celular para pedir um trabalho para o jamaicano e ele vai indicar o local onde está a mercadoria; pegue um táxi e vá até lá; pegue o produto, volte ao táxi e siga até o destino. Repita até fazer todas as entregas.

☐ 12. Chain Reaction: vá a uma loja de armas e compre a bazuca e muita munição. Ache uma rua movimentada e pare o seu carro no meio da rua para travar ainda mais o tráfego; equipe a sua bazuca e exploda dez carros em menos de dez segundos.

☐ 13. Order Fulfilled: após elevar a amizade com Bruce até um certo nível, ele vai começar a mandar e-mails com endereço e modelo de veículos que você deve roubar. Acesse a internet no Tw@ Cafes, dê uma olhada no seu e-mail e clique em Reply para aceitar o trabalho (o alvo vai surgir no seu radar). Roube o veículo e leve até a garagem de Bruce. Se for perseguido, vá ao Pay N´Spray.

☐ 14. Manhunt: complete a missão Crime and Punishment para ganhar acesso ao computador da polícia (entre em uma viatura e aperte L2). Cada ilha de Liberty City tem dez criminosos que você precisa perseguir. Arme-se, siga a posição no GPS e destrua as gangues indicadas.

☐ 15. Cleaned The Mean Streets: mesma missão do troféu anterior, mas aqui você precisa caçar e destruir 19 criminosos usando o computador da polícia.

☐ 16. It'll Cost Ya: este troféu pode ser liberado enquanto você vai buscar uma Coca-Cola na sua geladeira. Pegue um táxi, escolha um destino em outra ilha e não corte a animação. No final da corrida você ganha o troféu e ainda mata a sede.

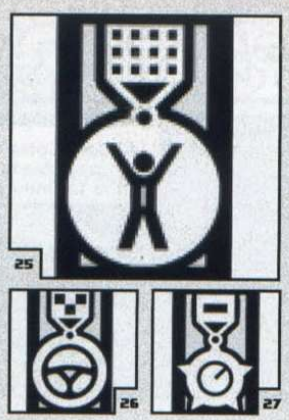
☐ 17. Sightseer: siga até o heliporto e passeie em todos os cinco helicópteros. Ao contrário da conquista anterior, você pode cortar a animação (✖).

☐ 18. Warm Coffee: ao levar uma das possíveis namoradas para casa, tente a sorte e aperte ✖ para tentar entrar e levar o encontro a um novo "nível". Se você conseguir entrar, ganha o troféu e algo mais.

☐ 19. Half Million: não fique juntando os US$500 mil necessários para este troféu, pois esta quantia será naturalmente adquirida ao evoluir na história.

☐ 20. Full Exploration: evolua na história até cumprir a missão Three Leaf Cover e habilitar a última ilha de Liberty City.

☐ 21. You Got The Message: conclua as missões Nº 1 (Brucie) e Smackdown (Derrick) para receber mensagens de texto de Stevie, que vai solicitar alguns carros. O SMS chega com foto e endereço, então é só encontrá-lo



e levar para a garagem (indicada pelo ícone Garage, em Bohan). Roube e entregue os 30 veículos pedidos para ganhar o troféu.

☐ 22. Assassin's Greek: cumpra a missão Truck Hustle (Phill Bell), vá ao bairro da loja de armas em Alderney e procure pelo telefone público (representado pelo ícone Assassin no radar); neste local, você vai receber as missões de assassinato. Pegue as instruções, vá atrás do seu alvo e acabe com ele do jeito que você quiser e conseguir.

☐ 23. Under The Radar: pilote um helicóptero e passe sob as quatorze pontes que cruzam os rios de Liberty City (veja as indicações no nosso mapa).

☐ 24. Teamplayer: durante uma partida ranqueada online, elimine cinco inimigos. Essa é simples e você vai conseguir logo na primeira tentativa.

☐ 25. Cut Your Teeth: ganhe uma promoção no multiplayer. Para isso, acumule US$1.000 em uma partida ranqueada.

☐ 26. Join The Midnight Club: a melhor maneira de conseguir isso é decorar o trajeto de uma das corridas. Entre e escolha a opção para competir com danos. Seu objetivo é chegar com o carro razoavelmente inteiro.

☐ 27. Fly The Co-op: pratique muito e vença os recordes da Rockstar nas versões online dos modos Deal Breker, Hangman´s Noose e Bomb da Bese II.

☐ 28. Taking It For The Team: essa não depende só de você. Escolha uma boa turma para jogar os modos multiplayers. Você precisa ganhar pelo menos uma partida em cada um dos modos disponíveis, ou seja, em Team Mafiya Work, Team Deathmatch, Team Car Jack City, Cops´N Crooks e Turf War.

☐ 29. Top Of The Food Chain: destrua 20 inimigos com a

TROFÉUS PSN

No menu de jogos do PlayStation 3 há o canal Trophy Collection, uma galeria com os troféus adquiridos nos jogos. Os troféus são contabilizados no perfil do jogador e servem para fazê-lo subir de level e ganhar status na comunidade online

Bronze — São troféus abundantes, os mais fáceis de conquistar e são a base do seu rank.

Prata — Intermediário entre os níveis fácil e difícil, os troféus de prata oferecem bom desafio.

Ouro — Prêmio para os desafios mais complexos e demorados. São raros nos jogos da PSN.

Platina — Só existe em jogo de disco e é dado por ganhar todos os troféus de um jogo.

13. Sobre o portal Broker Navy Yard, suba pelo ponto.

14. Na área portuária, no alto, no ar-condicionado.

15. No cercadinho do coreto, dentro do parque.

16. Entre no beco e olhe para cima. Está na escada.

17. Sobre o ponto de ônibus na avenida.

18. Debaixo do viaduto, sobre a viga no alto.

19. Debaixo da fachada do Jerk'N Fizzada.

20. Na área em obras, camuflada no chão.

21. A pomba está sobre a escada de emergência.

22. No corrimão de uma porta frontal do prédio.

23. No topo da torre de comando no aeroporto.

24. Ao lado das cabines dos policiais.

TROFÉUS

Use táxis para poupar tempo nas missões e ganhar alguns troféus

pistola no modo deathmatch ranqueado. O ideal é você mesmo configurar uma sala com apenas esse tipo de arma, Assim não tem erro. Se quiser facilitar mais, configure partidas longas, com 20 minutos.

☐ **30. Top The Midnight Club:** vença 20 corridas no multiplayer ranked. Se você decorou vários circuitos após fazer o troféu Genetically Superior, é só colocar em prática sua habilidade e apavorar.

☐ **31. Auf Wiedersehen Petrovic:** para conquistá-lo, você precisa se dedicar às partidas onlines e vencer todos os modos multiplayer, todas as corridas e Cops´n Crooks.

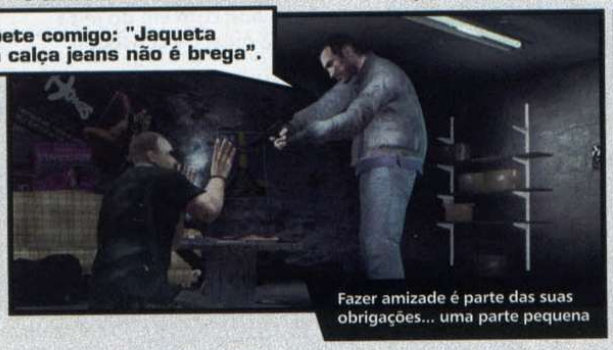
☐ **32. Let Sleeping Rockstars Lie:** existem duas maneiras de desbloquear esse troféu. A primeira (e menos provável) é trombar com um produtor da Rockstar em uma partida online e mandar ele para a vala. Ou então, por se tratar de um troféu viral, acabe com alguém que já tenha feito isso.

☐ **33. Driving Mr. Bellic:** seja amigável Roman. Leve-o para beber, jogar e tudo quanto é diversão. Isso aumenta muito o seu nível de Like. Quando passar dos 60%, ele vai oferecer seus serviços de táxi particular.

☐ **34. Retail Therapy:** fale com Jacob entre 1pm e 4am. Leve-o para jogar dardos, sinuca ou em rolês por bares e boates.

☐ **35. Lowest Point:** complete a missão Roman´s Sorrow. Ligue para Roman e vá ao local para tirá-lo do porta-malas. Volte para casa para encontrar tudo em chamas, assim como a empresa de táxis. Siga para o seu novo apartamento.

☐ **36. Fed The Fish:** você precisa terminar a missão Uncle Vlad; para isso, encontre-se com Vlad, detone os capangas, persiga o chefão pela porta dos fundos e entre no seu carro. Não é preciso alcançar Vlad, apenas não o perca de vista e execute-o no cais.



Fazer amizade é parte das suas obrigações... uma parte pequena

☐ **37. That's How We Roll!:** mantenha o nível de amizade com Brucie acima de 75% para garantir passeios grátis de helicóptero (ligue para Brucie pelo celular e escolha a opção Chopper). Ele fica acordado das 7am até 1pm e gosta de bares, boliche, shows, restaurantes, passeios de barco e helicóptero.

☐ **38. Impossible Trinity:** faça a missão Museum Piece, na qual você deve encontrar Johnny no museu e escapar vivo; aproveite a enorme quantidade de obstáculos para usá-los como proteção e abra caminho com cautela até a porta da frente. Pegue um carro e escape antes que a polícia chegue.

☐ **39. Dial B For Bomb:** destravar a habilidade especial de telefonar para mandar instalar uma bomba. Ela fica disponível depois que você conquista 75% do level Like de Packie. Ele fica acordado de 3pm às 6am.

☐ **40. Gracefully Taken:** cumpra a missão I ll Take Her (Gerry). Fale com Gerry e Packie. Vá ao cibercafé e veja o anúncio de um carro cor-de-rosa. Espere algum tempo e ligue para a Mob (o número está na agenda do celular) e vá ao encontro. Fale com Gracie e entre no carro dela para fazer um teste drive. Leve a garota aos pontos indicados. Ela vai tentar fugir e atrapalhar, mas Niko vai dar um jeito.

☐ **41. No More Strangers:** ache os cinco personagens secretos do jogo. Eles estão indicados no nosso mapa.

☐ **42. That Special Someone:** complete a missão That Special Someone (United Liberty Paper). Leve Roman ao ponto de encontro e escolha entre eliminar ou não Darko: sua escolha não vai afetar nada.

☐ **43. One Man Army:** hora de arrumar encrenca. Pegue muita munição, colete e armas. Certifique-se de possuir a safe-house no Middle Park, em Algonquin. Comece acertando alguns pedestres até chegar ao nível de duas estrelas. Entre na sua casa e se esconda atrás da parede do lado esquerdo, de modo que você fique com total visão na porta. Em seguida, acerte todos os guardas até elevar seu nível até seis estrelas. Suba as escadas e aguarde por cinco minutos, sentado no seu sofá.

☐ **44. Dare Devil:** existem 50 rampas em Liberty City e você precisa de um veículo rápido (de preferência uma moto) para pular por tudo

POMBAS (CONTINUAÇÃO)

25. No aeroporto, dentro da estrutura circular.

26. No telhado do aeroporto, vá pela linha de trem e pule.

27. Debaixo da linha do trem, sobre a viga.

28. Procure na estrutura que está entre as árvores.

29. Sobre o toldo verde, em cima da estrutura do prédio.

30. No telhado, use um helicóptero para chegar lá.

31. Na base da escultura do parque, ao lado da placa.

32. No primeiro andar da estação, atrás da bilheteria.

33. Siga pelo trilho do trem e olhe sobre as chaminés.

34. Na quadra de basquete, sobre a tabela.

35. Procure no escuro; ela está sobre a parede.

36. Esta pomba está na mureta sobre a ponte.

Participe da campanha para tornar Liberty City mais limpa: exploda uma pomba com um rocket laucher hoje mesmo! Mas...

quanto é canto. As localizações não são óbvias, mas você não precisa procurar: nós demos as localizações de bandeja com direito a fotos e mapa.

☐ 45. Endangered Species: encontrar os 50 pulos foi fácil? Então prepare-se para encontrar os 200 pombos que estão espalhados por todo o cenário. É uma tarefa tranquila, já que também oferecemos a localização de todos os benditos pombos com fotos e mapa.

☐ 46. Liberty City: o objetivo é manter a amizade acima de 90% com todos os seus amigos que sobreviverem ao final do jogo. Listamos abaixo todos os amigos possíveis e o que você precisa fazer para agradá-los:

ROMAN BELLIC
• Atividades preferidas: boliche, dardos, sinuca, show e strip club.
•Comidas preferidas: adora comer no Burger Shot.

LITTLE JACOB
• Atividades preferidas: dardos, voos de helicópteros, show e strip club.
•Comidas preferidas: Cluckin´Bell e alguns fast-foods.

BRUCIE
•Atividades preferidas: bares, boliche, voos de helicópteros, passeios de barco, show e strip club.
•Comidas preferidas: Cluckin´Bell.

DWAYNE FORGE
•Atividades preferidas: boliche, show e strip club.
Comidas preferidas: Cluckin´Bell.

PATRICK MCREARY
•Atividades preferidas: boliche, dardos, sinuca, show e strip club.
•Comidas preferidas: Burger Shot e Pizza Stack.

☐ 47. You Won!: você precisa terminar a missão final. Existem duas missões possíveis. Caso

escolha a vingança, encontre Jacob e Roman no carro e saia em perseguição aos homens de Pegorino. Se escolher a grana, encontre Jacob e Roman e invada o cassino, mas leve muita munição para aguentar a barra.

Niko odeia pássaros. De todos os tipos, tamanhos e consistências

☐ 48. Liberty City Minute: termine o jogo em menos de 30 horas. A melhor maneira de fazer isso é terminar o jogo e tentar em uma segunda partida, porque você terá que cortar todas as animações e também pular os trajetos no táxi.

☐ 49. Key To The City: esta é complicada, mas se você conseguiu os outros troféus vai ficar com tudo encaminhado. Você precisa completar 100% das estatísticas de *GTA IV*. Confira abaixo o que você precisa fazer e quanto corresponde cada tarefa:

60% = Modo Principal: concluir todas as missões do modo principal.

10% = Friends: visitar todos os lugares possíveis com seus amigos e manter o status de Like em 100% com eles.

5% = Random Characters: encontre os cinco personagens escondidos em LC e realize os serviços solicitados por eles.

2,5% = Activities: vença uma partida de sinuca, boliche e dardos.

2,5 % = Taxi Driver: faça os serviços de táxi para Roman.

2,5% = Most Wanted: complete as missões dos carros policiais.

2,5% = Flying Rats: acabe com os 200 pombos da cidade.

2,5% = Unique Stunt Jumps: faça os 50 pulos.

2% = Delivery Mission: entregue os dez pacotes do Little Jacob.

2% = Exotic Export: pegue os dez carros que Brucie encomenda.

2% = Car Thefts: roube os 30 carros pedidos por SMS.

2% – Assassin: completar os nove assassinatos.

2% = Races: complete todas as corridas de Brucie.

☐ 50. Wanted: você precisa conquistar o nível mais alto no ranking online. Isso exige que o seu personagem acumule $5.000.000. Não é fácil, você precisa dedicar uma vida a esse modo de jogo.

☐ 51. Taking A Liberty: você "só" precisa liberar todos os troféus disponíveis em *GTA IV* para habilitar este troféu.

RANKING D&T

1°.	Dropeti (Lv13, 1.297 troféus)
2°.	Daniel-SP (Lv13, 1.043 troféus)
3°.	ReVoLtS_BR (Lv13, 1.003 troféus)
4°.	Leon_melo (Lv12, 1.049 troféus)
5°.	Beto 3D (Lv 12, 841 troféus)
6°.	Ferran03 (Lv8, 440 troféus)
7°.	RogerFH (Lv7, 267 troféus)
8°.	Biskoito (Lv6, 268 troféus)
9°.	Lon3000 (Lv6, 231 troféus)
10°.	BRSombra (Lv6, 216 troféus)
11°.	Neo110011 (Lv5, 170 troféus)
12°.	Gus_Pe (Lv4, 114 troféus)
13°.	Filipeg165 (Lv4, 105 troféus)
14°.	Siqueira (Lv4, 95 troféus)
15°.	Lucaspb (Lv4, 87 troféus)

As pontuações foram apuradas no dia 23 de Março.

Dropeti, leitor de São Paulo, manteve a liderança pela segunda edição seguida e, como líder atual, faturou uma cópia de *Street Fighter IV*. O lanterninha, Lucaspb, faturou *The DaVinci Code* (PS2), um game que prova que existem coisas piores do que ser lanterninha.

Na próxima edição, se alguém vencer o campeão vai ganhar um jogo de PS3. Se o atual campeão (ou outro jogador qualquer) mantiver o primeiro lugar por seis edições seguidas, vai ganhar o TROFÉU D&T #1: INVICTO e um PSP com um jogo.

Vai encarar?

Ganhar troféus reais pelas suas proezas no Play3 é só aqui na D&T. Lançaremos uma série de desafios temáticos, como este para esquentar: o leitor que alcançar a marca de 2 mil troféus e for o primeiro a entrar em contato com a redação vai ganhar o TROFÉU D&T #2: DETONADOR, com o seu nome e pontos imortalizados. Para participar é OBRIGATÓRIO ler o regulamento no site da promoção: www.europanet.com.br/promotrofeus

37. Siga pela passadem de pedestre e entre no túnel.

38. Sobre a ponte, oculta perto do pilar.

39. No telhado da capela, dentro do cemitério.

40. Sobre o brinquedo na praça das crianças.

41. Sobre uma das pedras, oculto entre os galhos.

42. Entre os galhos da árvore, perto da quadra.

43. No beco, sobre a cerca do fundo das casas.

44. No topo da plataforma de mergulho do clube.

45. No topo do edifício, dentro da torre vermelha.

46. Na estação de trem, sobre as vigas de madeira.

47. No barranco, debaixo da rampa do Stunt Jump.

48. Abra a porta do circo abandonado e entre.

POMBAS (CONTINUAÇÃO)

49 e 50. Mamão com açúcar. Uma pomba está sobre o muro destruído e a outra está na calçada, no pé da árvore. Por pouco, não dá para acertar as duas com uma só bala.

51. Debaixo da ponte, no sexto pilar. Mergulhe e espere a maré ergué-lo.

52. Debaixo da ponte, sobre a mureta perto da água. Ali à direita, você viu?

53. Desça na obra, soque os pedreiros e procure pela pomba na boca do cano.

54. Vá perto dos rochedos na água e olhe a última pedra para ver a danada.

55. Nos fundos do comércio; está sobre o corrimão para onde Niko está olhando.

56 e 57. As duas pombas estão de namoro sobre o telhado da Cleaners.

58 e 59. Uma está sobre a mureta da foto; outra está sobre a viga logo acima.

60. Dentro do cercado de madeira onde os trabalhadores estão... trabalhando.

61. Sobre a cerca, dentro do beco, no escuro. Não é indicado procurá-la à noite.

62. Na praia, sobre uma das peças de concreta. Detone-a e vá tomar sol.

63. Vá até o píer e investigue embaixo da plataforma para encontrá-la.

64. Volte ao calçadão e procure perto do muro; ela está sobre uma pedra.

65. Procure pelo edifício 1665 na avenida, saque sua pistola e acerte aquele ponto vermelho que você está vendo à esquerda, paradinho sobre a cerca.

66. A pomba está sobre a área decorada próxima da calçada.

67. Suba no muro da calçada e vá até a ponta para encontrar a pomba.

68. Está no telhado. Você pode acertá-la da linha de trem ao lado.

69. Olhe com atenção na janela da cabine de comando do navio.

70. No jardim circular, a pomba está escondida no meio do mato.

71. Durante o dia, entre no beco e procure por ela sobre a lata de lixo.

74. A pomba está escondida dentro do contêiner vazio.

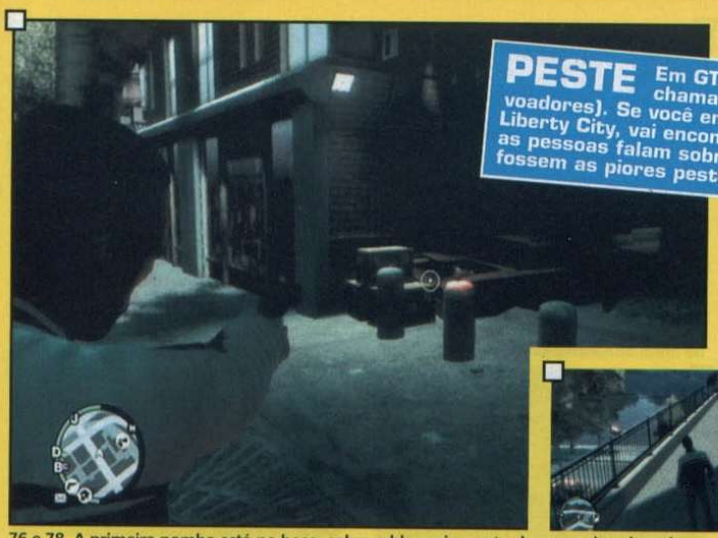
72. A pomba está sobre o poste de luz mais baixo da rua.

73. Desça com cuidado nas rochas costeiras para encontrar o bicho.

75. No beco, na quina do telhado mais baixo. Tome distância para ver.

Deveria existir uma entidade que protegesse o jogador contra abusos de programadores. Ganhar só um troféu por caçar...

PESTE Em GTA IV, as pombas são chamadas Flying Rats (ratos voadores). Se você entrar na internet em Liberty City, vai encontrar fóruns nos quais as pessoas falam sobre as pombas como se fossem as piores pestes do mundo.



76 e 78. A primeira pomba está no beco, sobre o bloqueio, perto do carro abandonado. A pomba 78 está tranquila, repousando sobre a cerca (vá pela passarela para achá-la).

77. Visite a área em obras e olhe para cima para encontrar o ponto vermelho sobre os destroços. Conseguiu achar ou precisamos aumentar ainda mais a foto? ^_^

79. Acima da área em obras, oculta na escada de emergência do prédio.

80. Chega a ser covardia: a pomba está bem no caminho, pedindo para explodir.

81. Abra a porta e suba pela escada dos fundos do hospital. Ela está no parapeito.

82. Continue escalando o hospital e ache-a no topo, sobre o duto.

83. Difícil de perder: está bem perto da avenida, sobre um muro.

84. A pomba desta área está escondida no beco, sobre uma mureta, no canto.

85. Na ponte, está sobre a primeira armação de ferro da área.

86. No cais, procure um bote que está fora da água: ela está dentro dele.

87. Procure a pomba na área no meio da passarela no centro da rua.

88. Pule sobre o cargueiro de entulho e suba na cabine para encontrá-la.

89. Na calçada, sobre a grade da escadaria de saída do metrô.

90. Sobre o toldo branco do edifício (há vários iguais, procure em todos).

91. Escondida entre os pilares da sede da prefeitura de Liberty City.

92. Está sobre o pilar ornamentado na esquina do parque público.

93. A pomba está oculta sobre a quina ornamentada do muro.

94. Suba no telhado do estabelecimento do parque e procure à direita.

95. Procure por ela na janela à esquerda da porta principal do museu.

96. A pomba está parada sobre o pilar ornamentado na esquina.

97. Nos fundos dos prédios, sobre a mureta do canteiro quadrado.

98. A pomba está sobre o mural da ponte, no começo da estrutura.

99. Debaixo da ponte, no lado direito do pilar de sustentação. Veja com uma mira telescópica.

100. Na lateral do palácio, entre os pilares de sustentação.

POMBAS (CONTINUAÇÃO)

101 e 102. Perto dos bancos, procure pela pomba sobre o canteiro. A próxima vítima está dentro de um beco, sobre o muro (é difícil encontrá-la à noite).

103. Use um helicóptero para descer na linha abandonada de trem.

104. Vá até o final da linha abandonada de trem e procure na área mais escura.

105. Está em uma das árvores, ao lado do Theater Seagull.

106. No topo da torre direita da igreja. Use o zoom do rifle para enxergar.

107. Sobre a estátua. Não entre no terreno, acerte-a da rua com o rifle.

108. Entre os galhos da árvore, na calçada de prédio Bawsak.

109. Na lixeira abaixo do letreiro do estacionamento (Park).

110. Aterrisse no topo do prédio e desça pela escada externa para encontrá-la.

111. Está no ponto de parada do teleférico, sobre a mureta.

112. No ponto de chegada do teleférico, procure por ela sobre o muro.

113. Na cobertura do prédio. É possível acertá-la da rua usando um rifle.

114. Esta pomba está na arquibancada, no local onde as pessoas descansam.

115. No meio da rua há uma praça com uma ciranda. A pomba está sobre ela.

116. Olhe com atenção para as janelas no alto do prédio abandonado.

117. Ande pela ponte inferior e olhe no espaço entre a ponte e a parede.

118. Debaixo da ponte, escondida no meio do monte de lixo.

119. Escondida atrás da estátua. Pule na água para encontrá-la.

121 e 122. Sobre o telhado de vidro do restaurante Viendemente. A próxima pomba está no topo do prédio (para subir, encontre a seta azul na porta do andar térreo).

123. A pomba está repousando sobre o ponto de ônibus: chumbo grosso nela!

120. Dentro da boca do tubarão da loja Shark. Tome distância para ver.

124. Dentro do terreno cercado por placas verdes, brancas e vermelhas.

125. Entre no cemitério e procure por ela sobre uma das esculturas.

126. Dentro do beco. A pomba está sobre os carrinhos cheio de roupas.

127. Na lateral do City Hall, ao lado de um dos pilares de sustentação do prédio.

128. Dentro da área das pistas de skate, sobre o half, perto do pilar.

Atenção para um informativo extraordinário: se você quer opinar sobre qual jogo deve aparecer na próxima seção de...

129. No topo do segundo arco da ponte. Suba de helicóptero.

130. Esta pomba está escondida atrás do banco, sobre uma lixeira.

131. No beco escuro, está sobre uma das luminárias térreas.

132. Na área do piso circular, na passagem de pedestres.

133. Olhe para baixo para encontrar uma área aberta e jogue granadas.

134. Escale a pilha de contêineres. A pomba está sobre o mais alto deles.

135. Escondida entre os arbusto dos canteiro que enfeita a calçada.

136. Esta pomba está sobre o corrimão da segunda rampa. Fácil de encontrar.

ÍCONE A versão Liberty City da Estátua da Liberdade é a Estátua da Felicidade e ela carrega um copo de café, referência ao Hot Coffee de GTA: San Andreas.

137, 138, 139, 140, 141 e 142. Há diversas pombas na estátua: duas sobre o copo, uma na cabeça, outra na orelha direita e uma no livro. No chão está a última.

143. Procure pelo pássaro debaixo da passarela dentro do parque.

144. Escale o morro e procure pela pomba no meio do mato.

145. A pomba está sobre a cerca dos fundos de uma das casas.

146. Fuzile a pomba que está sobre a mureta da escadaria entre as casas.

147. Procure a pomba sobre a saída de ar, na lateral do edifício.

148. O pássaro está à vista, parado sobre o muro de pedras.

149. Suba no telefone público e pule para alcançar o telhado.

150. Sob a ponte, na área gramada, bem à vista debaixo da árvore.

151. À direita do Westdyke Memorial Hospital, sob a árvore.

152. Suba pelas escadas externas até chegar ao telhado do prédio.

153. Siga pela via expressa e atire na pomba sob o outdoor.

154. No gramado da polícia, atire pela cerca para acertá-la sem precisar entrar.

155. Debaixo da rampa, bastante próximo da margem do rio.

156 e 157. Na sacada do prédio branco. A segunda está atrás, sobre o Mr. Fuk's.

158. Dentro do cercado, à direita da entrada principal do edifício.

159. Escondida atrás do holofote central do outdoor com a chamada "Crime".

160. Sobre o viaduto, procure pela pomba sobre a mureta.

161. Sobre o muro, no canto, antes do nível mais alto da parede.

162. Escondida debaixo do início da rampa de pedestres.

163. Na base da obra de arte repleta de pontas (parece um abacaxi de concreto).

POMBAS (CONTINUAÇÃO)

164. A pomba está sobre a mureta lateral da escadaria.

165. À direita do carrinho de cachorro-quente, sobre o muro.

166. No barranco, escondida entre a vegetação descontrolada do local.

167. Escondido entre os arbustos, perto da árvore na calçada.

168. Atrás da hélice decorativa, sobre a muretinha circular.

169. Na área térrea, atrás do monte de sujeira na linha do trem.

170. Sobre o telhado. Suba pela escada, pule no prédio vizinho e suba.

171. Sobre a estrutura metálica na frente da lanchonete Cluckin'n Bell.

172. Desça pela escadaria das casas e investigue o canto escuro.

173. Perto do toldo branco. A pomba está sobre o muro.

174. Sobre a igreja, do lado esquerdo da torre. Use o zoom do rifle para enxergar.

175. No beiral da construção que é metade branca, metade marrom.

176. No pé da árvore, próximo ao edifício da empresa eCola.

177. Vá até a ponta do cais. A pomba está ao lado da cerca, no ancoradouro.

178. Na entrada do beco. A pomba está sobre o muro, na esquina.

179. Na praça. Procure no gramado perto da fonte, atrás dos bancos.

180. Debaixo do viaduto, paradinha sobre a área mais alta do barranco.

181. Na beirada, sobre o rochedo, quase nas margens do rio (perto do carro).

182. Siga pela estrada e olhe para baixo. Está sobre a pilha de contêineres.

183. Suba pela estrada e pule na cabine. A pomba está sobre a cabine da grua.

184. No telhado do galpão. Suba pelas caçambas de lixo para chegar lá.

185. Sobre a caixa de força na calçada, no meio da cerca.

186. Escondida em um vão entre as faixas de neons do Honkers.

187. No final do cais. A pomba está sobre os contêineres azuis.

188. Entre o pilar de sustentação e a ponte, na garagem dos fundos.

189. Na ponte, sobre o beiral. Cuidado para não ser atropelado.

190. À esquerda da cabine de comando do navio naufragado.

191. No telhado do galpão. Escale pela lixeira e pelas áreas mais baixas.

192 e 193. No beco, sobre o muro. A outra está logo abaixo, no chão.

194. Suba pela escada entre os canos. Está na tubulação sobre a cerca.

195. Perto da rampa de acesso à rodovia, sobre a mureta divisória.

196. No gramado perto da rua, oculta entre as árvores do local.

Não é irônico que, em um jogo sobre criminosos, é preciso jogar de forma honesta para se descolar os troféus?

POMBAS!

Conheça a localização mapeada das pombas. Os números correspondem aos das fotos

197 e 198. Está na passarela. A segunda está adiante, no buraco no ferro-velho.

199. Sobre a mureta, na área perto da água.

200. Debaixo da ponte, siga pelo beco estreito e pule as placas.

TROFÉUS

STUNT JUMPS

1. Use a rampa no meio dos guard rails da avenida.

2. Rampa na divisão entre as pistas. Caia no vão.

3. Siga com tudo na linha de trem e salte pela rampa.

4. Acelere com uma moto e salte na caçamba de lixo.

5. Há uma rampa sobre a mureta na rua, use-a.

6. Use a rampa do gramado, perto da grade.

7. Salte pela rampa no beco em forma de cruz...

8. ... e caia perto da rampa sobre o telhado.

9. Salte nas madeiras no monte de areia.

10. Na área em obras, no gramado, use a placa.

11. Na linha de trem há uma caçamba de lixo; use-a.

12. Use a rampa na ponte em construção e...

13. ... caia perto da rampa da próxima parte da ponte.

14. Siga pela área portuária e use a rampa.

15. Há uma rampa no final da estrada abandonada.

16. No pátio de obras há uma rampa no canteiro.

17. Atrás dos prédios, à direita da escadaria.

18. No meio das ruínas há uma rampa, use-a.

19. A rampa está na garagem dos fundos.

20. Siga de moto pelo espaço entre as pistas.

21. Use uma lancha para passar sobre a rampa.

22. Entre na área policial de moto e suba no telhado.

23. Salte à toda velocidade no final dos trilhos de trem.

24. No meio da avenida, na área em obras.

25. Nas obras da rua, use a caçamba como rampa.

26. O bloqueio policial é uma rampa; use sem medo.

27. Desça com tudo no beco e salte pela rampa.

28. Use uma lancha para saltar pela rampa no mar.

29. Suba pela escadaria do prédio e procure esta rampa.

30. Pule pela área onde a mureta de proteção caiu.

31. Na mesma estrada, também salte pela mureta.

32. Pule pela rampa para atravessar o rio.

33. Siga pelos trilhos de trem e pule na área elevada.

34. Siga pela via esquerda na ponte destruída.

35. Na área das garagens, salte pela caçamba de lixo.

36. Vá com tudo pela pista de terra e pule pela rampa.

37. Investigue os fundos do edifício para achar a rampa.

38. Use uma moto para subir a escadaria.

39. Siga pelo beco e pule na rampa na mureta.

40. Vá com tudo pelo caminho ao lado do prédio.

41. Vá pelo corredor, salte e aterrisse no héliponto.

42. Entre no beco e pule pela caçamba de lixo.

43. Passe pelo beco e salte pela rampa de terra.

44. Suba até o último andar do estacionamento.

45. Use a rampa lateral da casa e pule os quintais.

46. Use a área em que a sujeira forma uma rampa.

47. No estacionamento dos fundos do comércio.

48. Investigue a área à direita do edifício.

49. Ao lado do muro pichado há uma rampa.

50. A rampa está nos fundos do comércio.

Faça os saltos sempre com motos por dois motivos: é mais fácil do que com carros e é mais engraçado ver o Niko se...

JUMPS

Veja a localização de todas as rampas que contam na lista de Stunt Jumps, os 50 saltos mais radicais de *GTA IV*

... estatelar no chão caso dê errado. Certo?

TROFÉUS

SALA DE TROFÉUS

BR = Blu-ray / EXP = expansões / PSN = PlayStation Network

Está querendo dar uma bombada na sua lista de troféus e já não sabe mais quais jogos possuem esse recurso? Não esquente a cabeça. Assim como você, a galera da D&T entrou com tudo nessa disputa e, para facilitar, criamos a lista com os jogos que possuem troféus. Risque aqueles que você completar.

JOGO	MÍDIA				
3 on 3 NHL Arcade	PSN	9	3	1	0
Age of Booty	PSN	7	1	2	0
Alone In The Dark Inferno	BR	43	3	3	1
Aquanaut's Holiday	BR	39	8	2	1
Astro Tripper	PSN	3	3	2	0
Battlefield Bad Company	BR	42	5	3	1
Bejeweled 2	PSN	7	4	1	0
Bioshock	BR	48	2	3	1
Bioshock - Challenge Rooms	EXP	11	1	0	0
Blast Factor	PSN	11	8	0	0
Blast Factor - Advanced Research	EXP	3	3	0	0
Blitz: The League	BR	36	11	2	1
Brain Challenge	PSN	7	2	1	0
Brain Challenge - Expansion Pack	EXP	0	2	0	0
Burn Zombie, Burn!	PSN	12	1	1	0
Burnout Paradise	BR	38	10	2	1
Burnout Paradise - Cagney Update	EXP	4	1	1	0
Burnout Paradise - Bike Update	EXP	5	1	1	0
Burnout Paradise - Party Pack	EXP	3	4	0	0
Burnout Paradise - Legendary Cars	EXP	4	0	0	0
Burnout Paradise - Toy Cars	EXP	1	2	0	0
Buzz! Quiz TV	BR	6	11	7	1
Call of Duty - World At War	BR	30	12	2	1
Command & Conquer Red Alert 3	BR	39	9	2	1
Crash Commando	PSN	7	4	1	0
Cuboid	PSN	13	3	0	0
Dead Space	BR	41	4	3	1
Demon Souls	BR	27	5	5	1
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	BR	39	9	2	1
Echochrome	PSN	7	2	1	0
Everybody's Putter Golf	PSN	5	4	1	0
Eye of Judgement	BR	16	21	1	1
F.E.A.R. 2: Project Origin	BR	42	5	2	1
Fallout 3	BR	38	10	2	1
Far Cry 2	BR	38	7	3	1
Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	BR	36	5	4	1
Flower	PSN	11	2	1	0

JOGO	MÍDIA				
Geon: Emotions	PSN	7	4	1	0
Grand Theft Auto IV	PSN	42	5	3	1
GTI Club	BR	8	3	1	0
GTI Club - Car Pack	BR	7	3	0	0
Guitar Hero - Metallica	PSN	37	12	1	1
High Veocity Bowling	BR	7	4	1	0
Killzone 2	PSN	44	4	3	1
Linger In Shadows	BR	11	5	0	0
LittleBigPlanet	EXP	36	8	3	1
LittleBigPlanet - Metal Gear Solid Level Pack	PSN	9	2	0	0
Lord Of The Rings - Conquest	EXP	32	13	2	1
Lumines Supernova	BR	6	5	1	0
Magic Ball	PSN	10	2	1	0
Mahjong Tales: Ancient Wisdom	EXP	12	4	0	0
Major League Baseball 2K9	PSN	42	5	2	1
Mainichi Issho	BR	3	2	2	0
Mercenaries 2 - World In Flames	EXP	24	11	4	1
Midnight Club Los Angeles	EXP	25	19	1	1
Mirror's Edge	EXP	39	8	3	1
Mirror's Edge - Pure Time Trials	EXP	3	2	1	0
MLB 09 - The Show	EXP	16	7	6	1
Monsters Vs. Aliens	BR	36	5	4	1
Mortal Kombat Vs. DC Universe	BR	34	3	5	1
Motorstorm: Pacific Rift	BR	40	6	3	1
NBA 09: The Inside	PSN	13	8	6	1
Noby Noby Boy	PSN	7	4	1	0
Novastrike	BR	12	4	0	0
PAIN	BR	5	1	1	0
PAIN: A Female Character	BR	2	0	0	0
PAIN: Scurv Dogg or Hung Lo	PSN	0	1	0	0
PAIN:Scurv Dogg or Hung Lo	PSN	0	0	1	0
PAIN: Amusement Park	BR	4	3	0	0
PAIN: The Hoff	BR	0	0	1	0
PAIN: Movie Studio	BR	3	1	0	0
Penny Arcade Adventures	BR	7	4	1	0
PixelJunk - Eden	BR	20	1	0	0
PixelJunk - Monsters	PSN	11	2	0	0

JOGO	MÍDIA				
PixelJunk - Monsters Encore	PSN	4	1	1	0
Prince of Persia	PSN	42	5	3	1
Prince of Persia - Epilogue	BR	7	3	0	0
Quantum of Solace	BR	40	8	2	1
Resident Evil 5	PSN	38	11	1	1
Resistance 2	BR	26	8	4	1
Rock Band 2	PSN	38	10	2	1
Savage Moon	BR	10	2	1	0
Shaun White Snowboarding	EXP	36	8	3	1
Skate 2	PSN	35	9	2	1
Ski-Doo Snowmobile Challenge	EXP	12	6	7	1
SOCOM: US Navy Seals	BR	13	21	2	1
Söldner-X: Himmelsstürmer	PSN	9	3	1	0
Sonic Unleashed	EXP	35	14	1	1
Sonic's Ultimate Genesis Collection	PSN	27	13	4	1
Street Fighter IV	BR	35	10	2	1
Super Stardust HD	EXP	7	4	1	0
Super Stardust HD - Team Pack	EXP	0	0	1	0
Super Stardust HD - Solo Pack	EXP	2	2	0	0
Supersonic Acrobatic Rocket - Powered Battle-Cars	EXP	11	2	1	0
Tom Clancy's Endwar	EXP	49	11	2	1
Tomb Raider - Underworld	BR	17	10	5	1
Trivial Pursuit	BR	28	14	2	1
Uncharted - Drake's Fortune	BR	36	8	3	1
Wanted - Weapons of Fate	PSN	39	9	2	1
Warhawk	PSN	36	4	4	1
Warhawk - Omega Dawn	BR	0	3	1	0
Warhawk - Broken Mirror	BR	0	3	1	0
Warhawk - Fallen Star	BR	0	3	1	0
Watchmen - The End is Nigh	PSN	7	4	1	0
Wheelman	PSN	28	12	3	1
White Knight Chronicles	BR	8	7	8	1
WipEout HD	BR	25	7	5	1
WWE Legends of Wrestlemania	BR	2	10	5	1
X-Blades	BR	22	11	4	1
Yakuza 3	BR	43	3	3	1
Zuma	PSN	3	6	1	0

DESAFIO DA MEMÓRIA INÚTIL

Mesmo após 12 páginas de desafios, você ainda quer mais. Afinal, que outro motivo faria alguém ler um roteiro inteiro até chegar aqui, no rodapé da perdição. Pois bem, lá vai uma missão extra: use a sua fantástica memória para assuntos inúteis e identifique os jogos dos quais os troféus ao lado foram extraídos (escreva os nomes sob os ícones).

O primeiro leitor a mandar a lista completa e correta ao e-mail da redação vai ganhar uma assinatura semestral da D&T. Preencha o campo de assunto com "Desafio da Memória" e mande a lista para: playstation@europanet.com.br

Não é preciso escrever o nome do troféu, basta o título do jogo. Também não se preocupe em escrever o nome correto do game (mas tente).

1. .....

2. .....

3. .....

4. .....

5. .....

6. .....

7. .....

8. .....

9. .....

10. .....

Risque os games que você coletou todos os troféus. Deu trabalho montar essa tabela, por isso use ou sofreremos.

Entre no mundo DINGOO de diversões

Cabeça Criativa

Configurações:

DISPLAY: 16.000.000 cores em alta definição

GAMES: 8, 16 e 32 bits e incríveis jogos em 3D

VIDEO PLAYER: assista a vídeos nos formatos *RMVB, RM, AVI, WMV, FLV, MPEG, DAT, MP4, ASF*

MP3 PLAYER: escute áudio nos formatos *MP3,WMA APE, FLAC*

RADIO FM: frequência de 76 a 108 mhz

IMAGE BROWSER: visualize fotos em JPG, GIF, BMP, PNG

INTERFACE USB 2.0: suporta sistemas operativos WIN2000/XP/VISTA E MAC

CAPACIDADE: 4 GB de memória interna com expansão de entrada de Mini SD

DINGOO DIGITAL GAME PLAYER

WWW.DINGOO888.COM.BR

GAMES

MÚSICA

VÍDEO

FOTO

AV-OUT

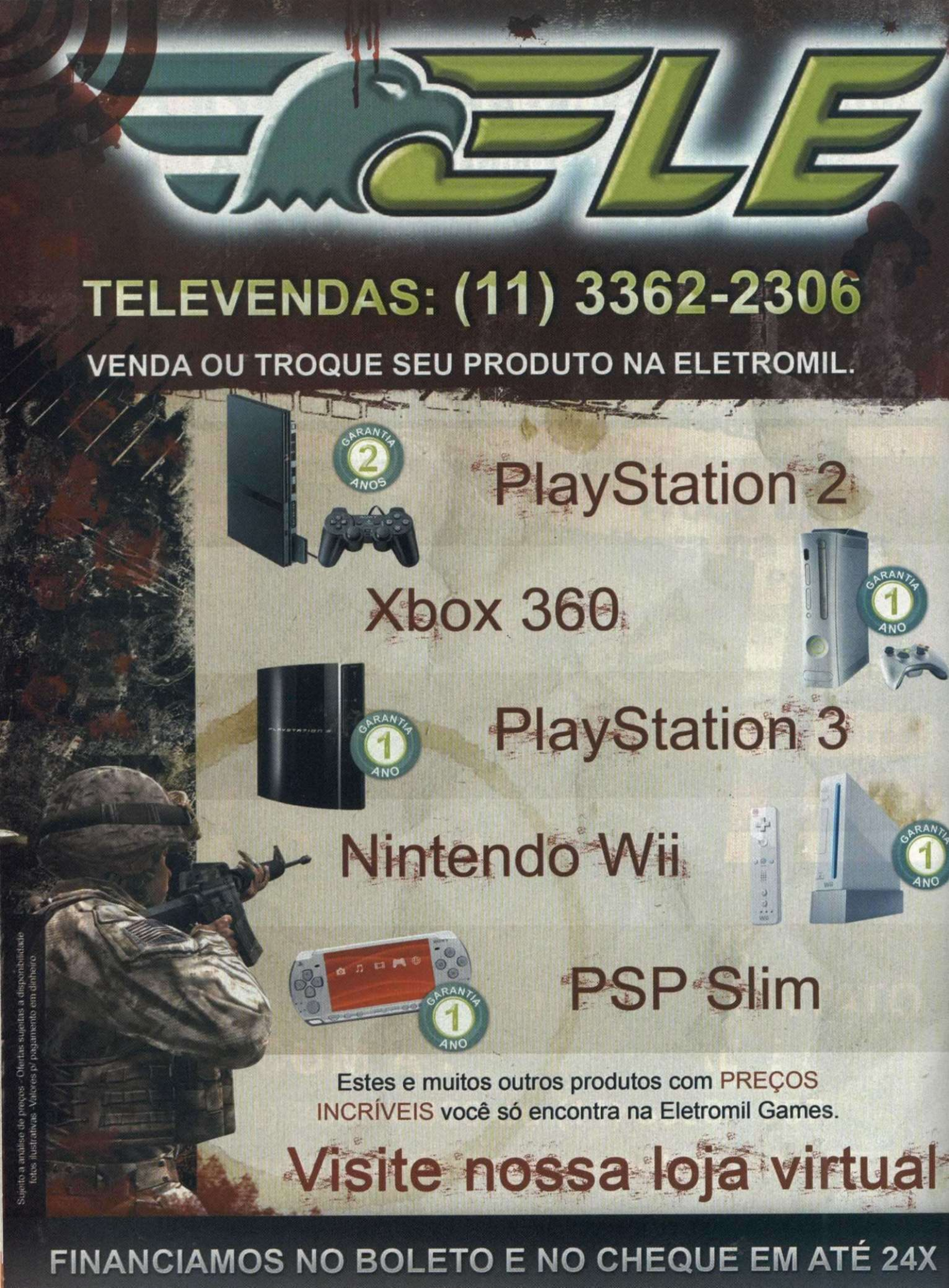
RÁDIO FM

GRAVADOR

E-BOOK

WEB

AJUSTES


ELE
TELEVENDAS: (11) 3362-2306
VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.
GARANTIA 2 ANOS
PlayStation 2
Xbox 360
GARANTIA 1 ANO
PlayStation 3
GARANTIA 1 ANO
Nintendo Wii
GARANTIA 1 ANO
PSP Slim
GARANTIA 1 ANO
Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.
Visite nossa loja virtual
Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade
fotos ilustrativas - Valores p/ pagamento em dinheiro.
FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.

Notebook Acer 4720

Celulares

Ipod Touch

Câmeras Digitais

Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

Hora de pegar a estrada, amigo...
Uma cochilo não machuca ninguém...
Humm! Pêssegos!
Uau! Você acabou de plantar uma árvore para mim?
Depende... você gostou?
Plante aqui!
Foi isso que ela disse...
Não enche!
Psst...
Nossa, tudo que eu queria era um frango assado!
Que tal uma salsicha de soja?
Bolo é gostoso, mas engoooorda!
Que chá gostoso!
Feito em casa, sabia?
Estamos quase lá!
HABBO
habbo.com.br/playstation